Tot.357

亲临三大游戏展会观感大讨论

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



怪物猎人4G

新内容详解+村G级流程指南

热点追踪

育碧蒙特利尔的“地狱边境”

真·3DS降临

任天堂新3DS/3DS LL全方位评测

攻略透解

NBA 2K15

战术指南+模式详解

邪恶深处

生存难度全收集攻略+奖杯/成就指南

研究中心

英雄传说 闪之轨迹 II

特快专递

异形 隔离

杂志惠
zazhihui.net

2014.11A 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
21>

Gamehalo 特别收录 UCG 国行XBOX ONE视频评测 | UCG New 3DS/3DS LL视频评测

中惠光城 深圳漫展采访 | 热血最强 猎天使魔女2 全任务最高难度紫月评价 | 游戏试玩 怪物猎人4G 联机讨伐演示

赠 Gamehalo高清光盘+孤岛惊魂4精美海报



恐怖游戏的背后，究竟隐藏着什么吸引人的魔力？

UCG 榜单类视频栏目《最上游》

本期节目将带你探索恐怖游戏中，那些毛骨悚然的真相……

《最上游》第七期——恐怖游戏的十大元素

土豆视频

腾讯视频

17173视频

New Nintendo 3DS/3DS LL 视频评测
《怪物猎人 4G》同捆限定版开箱
新旧型号对比点评 实机上手体验
为你细数 3DS 家族新成员的创新亮点



土豆视频

腾讯视频

17173视频

国行 Xbox One 第一手直击
美版 Kinect 同捆与国行 Kinect 同捆
同步开箱对照
另有详尽锁区验证过程
展现国行 Xbox One 的方方面面



UCG 视频组官方微博

http://weibo.com/u/5153858989
输入以上链接或搜索关键词
“UCG 视频组”

UCG 斗鱼直播频道

http://www.douyutv.com/ucgucg
输入以上链接或搜索关键词
“游戏机实用技术”

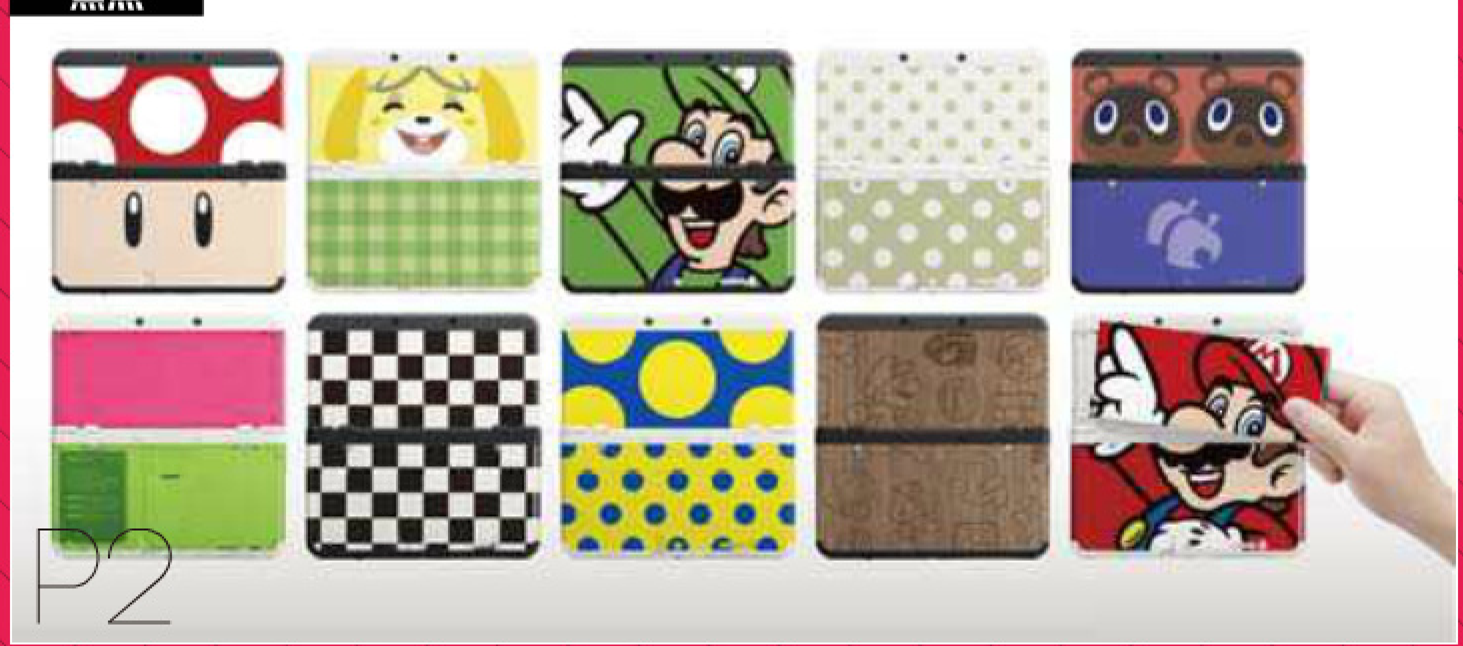


TV GAME半月刊
2014.11A
总第 357 期

COVER STAFF
封面用图：怪物猎人4G
封面设计：anubis

©Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

焦点



真・3DS降临 任天堂新3DS/3DS LL全方位评测



攻略透解



怪物猎人4G

研究中心



英雄传说 闪之轨迹 II

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 焦点
7 编辑视点
8 进击最前线
10 游戏情报站
12 热点追踪
14 黄金眼
16 编辑议题
20 排行榜
前线狙击
22 口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石
26 真 · 三国无双7 帝国
28 高达破坏者2
30 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
32 怪物猎人4G
57 NBA 2K15
64 邪恶深处
特快专递
78 异形 隔离
82 PS CLUB
84 3DS应援团
86 Xbox Style
88 DLC补完计划
90 成就奖杯堂
研究中心
92 英雄传说 闪之轨迹 II

游戏文化 GAMES CULTURE

107 多边共享
109 指尖方圆

读编交流 EDITORS & GODS

111 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年10月16日
定　　价：人民币14.00元

真·3DS降临

任天堂新3DS/3DS LL全方位评测

焦点 OUR FOCUS

任天堂在今年8月29日的直面会上闪电公布了掌机3DS系列的改良新机型，冠以“New”之名的N3DS/N3DS LL到底“新”在哪里，改良的幅度又有多大，而作为新型号，它们又是否值得我们购买，本期焦点栏目，就以详细的评测来为大家解答。对3DS感兴趣的朋友们千万不要错过哦。

文 初心者　美编 小瑟　摄影 稀饭



外观做工

首先需要注意的是，不仅N3DS LL，这次的N3DS也是不包含充电器的，可以使用现有的充电器，或者另外购买。因此两者的包装盒内容物都非常简单，主要就是机器本体、上手指南、说明书、保修书和AR卡片，而N3DS的上盖则是分开包装。

基本参数

	New 3DS	3DS
尺寸（合盖）	142（长）×80.6（宽）×21.6（高）mm	134（长）×74（宽）×21（高）mm
重量（含电池、触控笔和储存卡）	约253克	约235克
上屏	3.88英寸，800×240像素	3.53英寸，800×240像素
下屏	3.33英寸，320×240像素	3.02英寸，320×240像素
续航	3.5～6小时（3DS游戏）	3～5小时（3DS游戏）
	6.5～10.5小时（NDS游戏）	5～8小时（NDS游戏）

	New 3DS LL	3DS LL
尺寸（合盖）	160（长）×93.5（宽）×21.5（高）mm	156（长）×93（宽）×22（高）mm
重量（含电池、触控笔和储存卡）	约329克	约336克
上屏	4.88英寸，800×240像素	4.88英寸，800×240像素
下屏	4.18英寸，320×240像素	4.18英寸，320×240像素
续航	3.5～7小时（3DS游戏）	3.5～6.5小时（3DS游戏）
	7～12小时（NDS游戏）	6～10小时（NDS游戏）



▼N3DS自带的上面板需要自行安装，对准卡扣插入摄像头的一侧，然后合上，会听到“咔哒”的声响。而上下面板靠近转轴的位置都有空隙，从这里撬开可以取下面板。



单从官方提供的基本尺寸数据来对比的话，N3DS LL比3DS LL轻了7克，三围基本不变，而N3DS却比3DS要重17克。N3DS的机身随着屏幕的增大而稍微“长胖”了一些，考虑到实际上N3DS的掌控感比起旧型号要好，所以这点程度的增重还是情有可原的。

新型号的屏幕分辨率都没有变化，但N3DS在尺寸上较以往增加

了约 20%，加上造型的改变，实际看起来上屏的面积比想象中的还要大。

机器自带一张容量为 4G 的 microSDHC 记忆卡（Class4）。4G 的记忆卡对于主要玩实体版游戏的玩家来说绰绰有余，而官方资料显示支持的容量最大为 32G。如果需要更换的话，请预先准备好小号的十字螺丝刀，拧开底盖的螺丝后，使用触控笔一端突出的位置撬开底盖，即可在电池的右边找到记忆卡。

观感对比

New 3DS

白色 N3DS 的颜色其实并没有宣传图的那么亮白，整体看上去更像是灰白色，搭配默认的上下盖则更灰一些，也许会给人一种做旧的感觉，包括源自 SFC 的红黄绿蓝四色按键，也是比较灰暗。

N3DS 摸上去的手感非常舒适，跟旧 3DS 的光面材质不同，实际上从机身到按键细腻的磨砂质感都很像硬橡胶。塑料部件结合的位置大都比较紧密，单单拿在手上就能感受到用料的扎实。

在外观上，N3DS 可以说是 3DS 和 3DS LL 的中间体。比起 3DS LL，它更加方正硬朗，比起 3DS，它又少了一些锋芒棱角。这种感觉个人非常喜欢，不仅仅是因为触感舒适，不再磕手，而且由于屏幕比之前增加了大概 20% 的面积，机身也随之增大，旧 3DS 那种强烈的局促感已经大大减少。对于手掌不是非常大的人来说，N3DS 的外形应该是恰到好处的。

N3DS 可更换的面板在图案和材质上种类都非常丰富，配合外壳和系统主题换肤，对于喜新厌旧的人来说简直就是福音。不过我们同时也认为 N3DS 的这种更换式设计导致了天生的一点缺陷。可替换的上盖只是靠两侧的 4 个小小的卡扣固定住，在数次拆卸之后，已经可以看到机身的凹槽有点磨损，如果频繁更换的话，恐怕会有松脱的后顾之忧。而下盖虽然有螺丝固定，但两颗螺丝之间位置的面板存在轻微的突起，在游戏的过程中，也会因为用力按压而觉察到面板有轻微的松动感，这可能会让“强迫症”患者有些难受。

旧 3DS 有比较严重的压屏问题，会导致上屏留下印痕，而在 N3DS 上，除非用很大的力度去挤压，否则摇杆跟上屏是不会接触到的。另外，如果刻意左右推动上屏的话，会发现转轴有松动和声响，这在旧 3DS LL 上是不存在的。



New 3DS LL

N3DS LL 的机身轮廓跟 3DS LL 接近，上屏比 N3DS 略薄一些，八角和边缘的弧度更大，没有那么方正。机身材质同样有两部分，上下外壳比起 3DS LL 还要光滑，有种镜面反光的效果，而打开后里面的材质则比 N3DS 的磨砂感更重，ABYX 按键只有字母印有四色。整体看起来更高级。

虽然没有可换面板，但是在《怪物猎人 4G》同捆版主机中，这种镜面涂层之下的图案印刷也别具一格，迎着光照可以看到金属拉丝的层次质感，不过显然这只是塑料材质，摸上去不会有任何纹路。





细节点评



两种尺寸的新机型在功能设计上，可以说是基本一致。对比旧型号，它们在布局上的改动相当多，换机之后得熟悉一阵子，而且这些改动都各有利弊。

首先是原本在右侧的储存卡槽，被藏在了底盖之下。机器自带的储存卡只有 4G，对下载版游戏情有独钟而需要更换大容量储存卡的玩家，在开箱之前还得准备好一把小号螺丝刀来拆底盖，多少有些不便。由于这一改动，储存卡不可能随时轻易插拔，所以新型号在存取图片等资料的时候就要用到无线局域网。

其次，游戏卡带插槽从后方正中移动到正面左侧，原来的位置则是电源接口。卡带位置的变更，在一定程度上减少了握持机身时意外弹出卡带的悲剧，但是就外形而言，正面不对称地开了个大洞，毕竟会比旧版要碍眼一些。

这次的触控笔则统一到了耳机插孔右侧，笔帽的设计更改后卡得比较紧，收纳的时候也要仔细对准才行，而且笔身都比较短，尤其是 N3DS 的不再是伸缩式，对于手大的人恐怕已经短到拿不稳了，因此我估计这支笔的使用率会更加低。顺带一提，在拆卸下盖的时候，笔帽正好可以用来撬开面板。

至于正面的最右边，则是集中了 3 种指示灯，除了原有的电源和充电灯，无线通信的指示灯也移动到了这里来。



再次，我们可以看到一些按键的位置也做出了调整。比如原先在下机身左侧的音量滑块，现在变成了类似 3D 滑块那样，被安放到上机身的左侧。之前在使用 3DS LL 的时候，经常会无意中触碰到阻力较小的音量键，导致音量突然增大，非常恼人。而改动之后，虽然还是滑块调节音量，但是至少在正常游戏的时



候误触的机会大大减少了。还有两处改动的按键则是START/HOME/SELECT和电源键，前者三键分离，也不再是之前那种倾斜式的怪异手感，按起来更像是ABYX键，不过N3DS的START/SELECT键较小，也难按一些。至于移动到正面的电源键，在关闭机盖的时候也能用来开关机，但按键本身比较硬，也没有突出，得用指尖使劲掐才能按到，所以不必担心会误触。

最后要补充的是做工方面的问题。基本的十字键、ABYX键跟旧机型对比都有微妙的手感差异，可以说是较软一些。仔细对比大小两台新机器时，我们发现N3DS LL的卡槽里面的边缘处有些刮手，这是因为外壳的结合位处理得不够细致，而N3DS则是非常平滑紧密。除此之外，我们手上的一台N3DS的B键在按压边缘时出现了粘滞的情况，音量滑块的阻力也比N3DS LL的略小。因此在做工上，两者可以说是各有优劣。

独特尝试

无法否认，任天堂在游戏交互方面的创新尝试一直都出人意料，显得特立独行。体现在这两台新掌机上，最突出的便是ABYX键左上角的橡胶小圆柱“C Stick”了。了解GameCube的玩家对此名称应该不会陌生。

虽说是“摇杆”（Stick），N3DS和N3DS LL上的C摇杆实际上是不能“摇”动的，当我们用拇指往各个方向对C摇杆施加压力的时候，它不会有任何的物理反馈，因此我们只能通过画面上的变化来确认操作是否成功。虽然手感微妙但效果良好，而在实际使用一段时间后，我们发现C摇杆除了缺乏反馈需要习惯之外，还有一个问题不能忽视。

跟左摇杆表面的橡胶材质类似，在玩家长期使用后C摇杆就会沾上汗渍或者油渍，导致打滑。左摇杆帽面积较大，打滑情况尚且可以忽略不计，但是C摇杆的面积实在是太小了，加上没有力反馈，因此操作的时候自然而然就会很用力。另外，C摇杆的设计无论形状还是用法均有别于传统右摇杆，以后在支持的游戏中除了调整视角，到底还能作何用途，也是相当令人疑惑的地方。毕竟目前3DS需要右摇杆来调整视角的游戏并不多见，而且通过补丁增加功能似乎也不太现实，在这一点上，新增的ZL/ZR键同样显得有些尴尬。

新机型两肩的L/R键的长度和厚度都被小幅度削减了一部分，以便腾出空间给ZL/ZR键。在掌机肩部设置4个按键，似乎有些异想天开，可是当我们随手拿起机器的时候，食指指尖很自然地就会放在ZL/ZR上面。但是就个人感受而言，还是会有“想用指尖按ZL/ZR，却同时按到了L/R”的情况，这是因为整个食指指肚都贴住了ZL/ZR键，所以我只能尽量靠指尖的一点点面积来按压这两个新按键，以免误操作。

这四个按键的手感比以往的L/R键要好一些。在按压的时候会发出清脆的“滴答”声，这在3DS/3DS LL上都是没有的。虽然键程还是比较短，但反馈的感觉更为明显，键帽松动的情况也大为改善。





□照片上可能看不出来，但肩部按键的文字图标其实是有光泽的。

新按键用途何在？

针对C摇杆和ZL/ZR键，我们尝试了各种情况下的功能。

在系统主界面中，C摇杆相当于左摇杆和十字键，而ZL/ZR键则是用来翻动程序页面。翻页的功能在旧型号中只能通过点击下屏的箭头来实现。在浏览器中，C摇杆可以缩放网页，而ZL/ZR键则是切换已经打开的网页。其他系统软件中均没有用到这些新按键。

至于游戏，官方列出了已发售并支持新按键的只有《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》、《怪物猎人4G》和《勇者斗恶龙X》，即将发售的还有《最终幻想 冒险者》。其他未适配的游戏，则大都无法使用这些按键进行操作。不过比较意外的是，两年前发售的《新·光之神话 帕尔提娜之镜》也能支持C摇杆和ZL/ZR键，用途分别相当于左摇杆和L/R键。

在《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》中，ZL键为防御，ZR键为抓人，跟原有的L/R键默认功能其实是重复的，而且键位设置中也无法更改这两个键。而C摇杆的效果就是方向键加普通攻击，实际分为几种情况。如果在地面，直接就是强攻击“Smash Attack”，但是地面冲刺时又是普通的冲刺攻击，而空中也是普通的方向加攻击。强攻击是推方向键的瞬间按普通攻击，这是游戏中比较烦人的操作，因为会跟普通攻击混淆，不好控制。因此有了C摇杆，强攻击就能准确而轻松地释放。不过C摇杆兼具强攻击以外的攻击方式，因此在一开始用起来会感觉非常混乱，加上按键设置不能把原本的强攻击操作方式屏蔽，这样一来到底是要老老实实按键还是推C摇杆，就有些让人无所适从了。另外，在摄影模式中，C摇杆类似从第三人称视角观察整个场景，但是无论远近还是上下左右都会移动，同样让人摸不着头脑。

《怪物猎人4G》中，ZL/ZR键则是跟“扩张摇杆”上的按键功能一样，在选项中可以设置各种用途。C摇杆调节视角的时候因为没有力反馈，用起来似乎有些触感上的“延迟”，但实际上是相当灵敏且足以令人满意的。

真立体视

认为3DS/3DS LL的裸眼立体视功能形同虚设的玩家一定不在少数，而在任天堂公布2DS之后，这个功能的未来更是让人看得云里雾里，但如果你对这种视觉体验依然怀有希望，那么请放心，N3DS和N3DS LL基本可以满足你的需求。

改良过的立体视功能，即3D防抖，会利用上屏的摄像头时刻追踪用户的头部位置，然后根据眼睛的位置，调整屏幕对应左右眼的视差画面，从而消除以往的重影现象，达到稳定的裸眼3D景深效果。

旧机型的立体视要求使用者正面垂直对准上屏，且根据屏幕大小，机器要和眼睛保持30到35cm的距离。第一条要求在新机型上变得宽松许多。首次开机时，我们可以知道摄像头能够识别头部位置的最大范围，当头部超出这个框框以后，就会出现重影，而再次进框时，摄像头又会马上识别，恢复正常的立体视。

实际上，摄像头能识别的范围相当广，除非刻意把屏幕倾斜导致无法拍摄到人脸，否则在正常游玩的时候无论你怎么疯狂连打，甚至是玩《电波人间RPG》到处扫描，都是不会超出这个范围的。当然了，正常游玩指的是拿起机器坐着玩，如果把机器放在桌面，那么也可以调整开盖角度正常识别，但是如果非要躺着玩，那3D防抖就无能为力了。所以新版的立体视最大的改善在于，当手持机器的时候，操作游戏的动作幅度不会破坏立体视效果。此外，如果四周光线不足，摄像头右边的红外灯就会自动亮起，辅助摄像头的识别，甚至在几乎没有光线的小黑屋里，3D防抖依然可以正常运作。



□3D防抖简直让人觉得相见恨晚。

那么问题来了，前面为什么说新的立体视"基本"可以满足需求呢？因为在仔细折腾一番之后，我们还是发现了这个解决方案的瑕疵，也就是说"真立体视"还不是完美的。

首先在开启立体视时，左右轻微地晃动机身，可以看见一些微弱的闪烁，这种情况主要出现在N3DS上。虽然不足以影响整个画面，但在长时间盯着屏幕时，还是会对眼睛造成一定的负担。因此这里要提醒各位，千万不要因为新机型鼓吹3D防抖，就一直把立体视开到最大，适当休息还是非常必要的。

其次，也是更重要的一点，就是旧立体视的第二个条件——"保持距离"。尽管防抖解决了观看角度的问题，新的立体视还是对30～35cm的观看距离有着比较严格的要求。将3D滑块开到最大，能够清晰观看画面的"容错"距离大概是10cm，太近或者太远都会导致摄像头识别失败，开始产生重影。所以这就需要玩家老老实实找张桌椅坐好，最好可以有地方承托手臂。否则前后距离超出了容错范围，3D防抖的效果就会打折扣了。

那么具体来说影响会有多大呢？经过对比，我们的结论是，"足以影响你选择购买N3DS还是N3DS LL"。

屏幕对比

我们以端坐的姿势手持机器，双手搁在桌上，然后将立体视开到最大，晃动两台机器的同时调整观看的距离，直到3D防抖生效，此时可以理解为这是它们的3D防抖的最大有效距离。而对比的结果不出所料，当N3DS LL变得清晰时，N3DS依旧存在重影，也就是说我们在使用N3DS的立体视时，需要更靠近屏幕。而这对于身材比较高的人来说，就意味着玩N3DS的时候可能要经常弯着腰，或者是把手抬得更高，才能看到最清晰的画面。

另外，N3DS LL的大屏幕有着更高的亮度，就我们拿到的机器而言，它的屏幕依然偏冷，而N3DS则偏黄。在可视角度方面，N3DS LL更是遥遥领先，极端角度下它依然清晰可辨，亮度和颜色都保持得很好，然而N3DS这时已经完全失真，小幅度倾斜时的亮度和色彩变化也非常明显。

可以看到，两者的屏幕不仅仅在尺寸上存在差距，而且在游戏体验和发挥3D防抖的能力上也有区别。因此，在不考虑像素颗粒过大的前提下，如果你更看重立体视和色彩还原效果，那么可以优先选择N3DS LL。

顺带一提，这次加入的自动亮度调节功能同样依赖于上屏的摄像头，而且对光线的感应异常敏感。自动调节的频率过高，会使得屏幕忽明忽暗，在任天堂把它改进之前，建议还是在主界面左上角进去把该功能关掉吧。

性能速度

在公布新机型的直面会上，官方表示性能方面有所增强，但不会影响到现有游戏的速度以及图像效果。提升的性能将主要用来支持新机型的专用游戏。下面我们看一下具体都有哪些方面受惠于新机型的性能。

网络

我们分别以国内的两大网络测试了下载游戏的情况。其中在下载容量较大的游戏时，新机型几乎全程都能满速下载，在合盖中断后进行待机下载时同样速度飞快，而合盖后重新连接的响应时间也缩短了一些，并没有以往断断续续的情况。从在eShop观看视频的流畅度来看，缓冲的次数也减少了许多。不过在下载Youtube播放器的时候，速度又比较慢。考虑到下载《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》体验版的时候，新机型的完成时间较旧机型快了接近一倍，在网络状况良好的前提下，我们认为下载速度方面，新机型的改进可以说是远超预期的。

另外，在浏览网页的时候，新机型可以支持HTML5的视频播放，甚至是3D视频，但是出于保护未成年人，任天堂在网页浏览器中默认开启了过滤器，动画、音乐和被认为是社交网站的网页都无法打开，需要认证信用卡和付费32日元才能解锁。所以对没有信用卡的人来说，这一新增的功能用处其实并不大。

运行



在新机型上进入系统自带的程序，比如好友、通知等，所需时间在3到4秒，而退出则不超过2秒。下载版的游戏，以《口袋妖怪X·Y》为例，进入游戏时间约10秒，而退出只需不到3秒。如果是容量更大或者是更早的游戏，比如卡带版的《动物之森》，却还是要25秒的长时间读取。

其实旧机型目前最大的问题，在于退出软件和游戏时要耗费长时间才能回到主界面。对于最近推出的游戏，甚至需要等待系统黑屏重启。而新机型不仅没有黑屏的情况，关闭各种程序的耗时也都保持在2～4秒内，因此用起来不会让人感到机器性能在拖后腿。

不过需要指出的是，没有为N3DS/N3DS LL适配的游戏运行起来确实不会有非常大的区别。比如严重掉帧的《New LovePlus》依旧会掉得无法忍受，而在战斗时开启了裸眼3D就会间歇性掉帧的《口袋妖怪X・Y》，同样也会让你不得不关掉裸眼3D。至于《怪物猎人4G》和《任天堂全明星大乱斗for 3DS》，在场面复杂的时候倒是明显地流畅了。

总的来说，由于适配的游戏还很少，新机型在游戏运行速度方面的比较优势很难体现出来，但在系统整体的使用体验上的改善程度之大，已经足以吸引我们更换新机器了。只不过对于老游戏的掉帧卡顿现象，它们依然无补于事，这点是比较令人失望的。

结语

自2011年至今，任天堂每年都向市场投入一种新设计的掌机，3DS系列在市面上已经有了5种主要的型号。从奠定基础的3DS，到2012年加大版的3DS LL，到2013年面向欧美市场的廉价2DS，再到今年日本首发的N3DS/N3DS LL。不管是最初过高的定价和之后的“大使计划”，还是单纯加大屏幕和“放弃”立体视，都遭到了一路的非议，以现在的眼光来看，可以说这条产品线已经略显臃肿。初始的3DS和改良的3DS LL在设计上的分裂，以及起步过低的硬件性能造成的瓶颈，无疑都在阻碍着用户群的扩大。因此今年的两款新产品赶在了年末之前推出，正是瞄准了新用户，同时也消除了老用户对旧机型痛点的不满。

两款新产品终于将3DS系列基本的功能设计统一起来，并改善了以往设计中的不合理之处，又将立体视这一半成品变成了实实在在的卖点，同时继续加入创新的操作和互动方式。另一方面，产品的定位也更加清晰明确。单纯想要更好的游戏体验？N3DS LL的屏幕和更持久的续航可以满足需求。希望展现个性，喜欢小巧玲珑？N3DS自然是不二之选。只不过，如果你恰好是介乎于两种需求之间的人，就只能鱼与熊掌不可兼得了。

虽然有人认为任天堂以后甚至会推出换壳版的N3DS LL，但为了区分目标人群，换壳的设计很可能一直都会是N3DS的专属。实际上，从日本首发的情况来看，两倍有余的销量差距也说明了N3DS吸引到的人群要小得多，他们将在系统主题和面板上持续消费，而更关注游戏体验的玩家，可以在限定版推出的时机毫不犹豫地入手N3DS LL。

其实说到底，决定我们换机或者购机与否的关键，依旧是游戏阵容是否会越来越充实。由于机能的升级对老游戏没有帮助，这个问题也就更加突出。往后推出的新作到底是会照顾到旧型号的用户，不把性能充分发挥出来，还是会彻底抛弃旧型号，推动换机潮，值得我们拭目以待。

最后要补充一点，新机型在下屏加入了NFC（近场通信）的感应区域，未来会首先应用在amiibo这种玩偶上，用来传输和保存游戏角色的自定义数据。之后还会提供快捷支付等服务。这也是新机型主要的卖点和亮点之一，但是因为还没有相应的产品可供测试，对这一功能感兴趣的朋友，请继续关注杂志之后的情报。



小贴士：数据迁移

因为新机型把SD储存卡更换为microSD卡，而任天堂的账号系统比较繁琐，需要以数据迁移的形式整体“搬家”，并且从旧到新的数据转移是不可逆的，于是换机之后的数据迁移就成为了一个值得注意的问题。

准备阶段

在正式转移之前，我们需要一些工具和准备步骤，目标是通过电脑来转移下载版的游戏。如果只玩实体版，那么可以省略电脑复制文件的步骤，直接传送所有的基本数据。

- 读卡器（SD/microSD）
- 小号十字螺丝刀
- 电脑
- 无线网络（已有任天堂网络ID的话）
- 充电器（至少3格以上电量）
- 新机器系统更新，且不要有进一步操作，以免覆盖资料

迁移步骤

1. 在新机器插入所需的记忆卡。分别打开无线开关，进入系统设置选择其他设置，点击第四页的数据迁移（引つ越し）。

2. 在旧机器选择“送信”，要求登陆已有的NNID账号，请保证无线网络畅通。

3. 在新机器选择第二项“受信”。

4. 在原来的机器发现新机器。

5. 在新机器确认迁移，在旧机器继续下一步。

6. 等待，在旧机器确认迁移，直到操作新机器。

7. 在新机器确认删除（消去）记忆卡资料，在旧机器操作，直到出现3个转移资料的选项，选择第三项：SD卡的资料经由电脑传送。否则就要耗费很长时间（4G资料大概两个小时）才能传送完毕。接着就等皮克敏把基本的资料一点点搬过来……如果记忆卡没有下载版游戏数据，可以直接选择“ぜんぶ”，30分钟左右即可完成传输。

8. 系统数据传输完毕。等待新机器提示关机。在电脑用读卡器复制旧记忆卡的“Nintendo 3DS”或所有文件夹到新机器的记忆卡。复制好之后插入记忆卡到新机器，大功告成！

在旧、新机器分别确认，旧机器将初期化，之后两台机器一周内都不能再次迁移。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

体感到底要怎么玩



有关注最近斗鱼直播的读者可能都知道，我最近开始玩一些 Xbox One 平台上的体感游戏，包括了《舞蹈中心 聚光灯》和最近放出了 DEMO 的《幻想曲 音乐进化》，这倒也不是说自己突然就对这类游戏有兴趣了，其实一直都想玩，但因为这类游戏许多动作幅度非常大，而且对于体力要求也不低，以前又是脸皮薄又是宅得体力值贴近下限，就没敢去折腾自己。不过近两年节操丢得太多，已经捡不回来了，加上隔三差五地锻炼了一下身体后感觉体力应该能够一定程度上应付这类游戏，就破罐子破摔，索性放开手脚玩起来。

坦白说，几款游戏玩下来，最大的体会就是：体感游戏的良好体验一般都是指开头那十分钟左右。此时玩家一般体力充足，而且兴致也高，如果玩的还是新游戏，那么乘兴之下玩个 15 分钟左右也是不成问题的。

但这个黄金时间一过，问题就出来了。体感游戏许多动作都是爆发性的瞬间反应动作，例如《舞蹈中心》里有不少需要大幅度甩动自己手脚的舞姿，《跳舞吧》也有不少非常夸张的舞步——尤其是在高难度曲目里面，对于缺乏这方面锻炼的人来说，连续地做这些动作是非常累人的，肌肉疲劳度也攀升得相当快，两三首歌跳下来，恐怕浑身大汗只是最不起眼的问题，但是肌肉疲劳导致的动作缓慢甚至是不标准则会立刻干扰到游戏本身的乐趣。

相比起来，有部分体感游戏如《Kinect 运动大会 强手如云》里倒不是全部都是爆发性动作，但是却变成了对持续体力输出的考验，例如骑摩托艇的项目要求玩家的手一直前举，做出驾驶摩托艇的动作，如果只是做个十几秒倒也罢了，但比赛起码也得持续个一两分钟，开个几回后觉得肩膀开始酸痛也是颇为正常的生理反应。

所以虽然体感游戏说到底的确是游戏，可是我个人建议大家还是别当成游戏那样随便开始玩，毕竟从本质上来说，这是一项休闲运动，我们虽然不需要拿出什么奥运精神来去投身其中，但也不能过于随意。除了确保自己有充足的体力和热情，还得作出一些准备，例如记得游戏过程中及时补水，开始之前要先做简单的热身运动，而且还得保证游戏环境适宜玩家的身体状态，被空调直吹的情况下出一身汗，十有八九隔天就得感冒了。最重要的是，请保证你玩了之后能够立刻回家洗一趟澡，带着一身大汗还要去继续上学 / 上班会是一件极其蛋痛的事情。

最后，不能免俗，还是要祝各位准备充足的玩家们能够在体感游戏中获得完全不同于普通游戏的独特乐趣，正在挑战《聚光灯》最高难度曲目的我，会和你们一起共勉！

［文：稀饭］

> “所以虽然体感游戏说到底的确是游戏，可是我个人建议大家还是别当成游戏那样随便开始玩，毕竟从本质上来说，这是一项休闲运动。”

“不务正业”还是“回归正途”？

一向“神龙见首不见尾”的野村哲也最近新闻不断，只不过基本都和游戏没什么关系，惟一和沾点儿边的还是卸任《最终幻想 X V》导演这件事。如果说此前大家已经见识过以野村的设计为原型而推出的 PLAYARTS 改蝙蝠侠，那么此次他又设计了猫女便也不足为奇，而且比起蝙蝠侠而言要顺眼许多。然而当“初音未来 × 野村哲也”这样的企划公开时，相信大部分人都露出了和我一样错愕的表情。从 3DCG，到“野村味”十足的原画，再到最终公开的 PLAYARTS 改样品，虽说我算是两方的粉丝，但心情却总是在惊喜与惊吓间摇摆不定。不过这还不算完，最后公开的为《怪物猎人 4G》设计的服装以及对应的模型，同样出乎大多数人的意料之外。



“除了正事，野村什么都干了”——这是一些人戏谑的评价。纵观这几年，野村哲也为自家的街机游戏创作角色，负责《智龙迷城》街机版人设，再到最近与“初音”、“怪物猎人”、“蝙蝠侠”的合作企划等等，大多都是作画及设计方面的工作，真真正正拿得出手的游戏却几乎为 0，简直堪称“不务正业”典型代表。不过从某种意义上来说，这反而是“回归正途”，毕竟野村最早便是画师出身。从画师到游戏导演，再几乎回归画师本质，我们很难猜测这是其本人意愿，还是 Square Enix 制定的某种商业方针。和其他那些同样颇有名气的日本游戏制作人相比，野村哲也几乎是个宅男，尤其是开发《最终幻想 X V》的几年里，他甚少参加游戏展会，也难得出现在玩家的视野里。作为公司里为数不多的明星制作人，Square Enix 显然不愿意放弃这样的资源。而比起做了 8 年仍不见踪影的《最终幻想 X V》，显然让野村在画画和设计等方面做做文章，不仅更加容易，很大程度上也增加了曝光度。



因此其实放手《最终幻想 X V》未必是一件坏事，虽然野村哲也不止一次的强调这款作品对其本身有着相当重要的意义，相信他确实在其中倾注了许多个人的理念的与情感，而这种强烈的个人理念与风格或许正是导致游戏难产的原因，理想与商业间的妥协与冲突往往是在所难免的。纵然有不少期待着《最终幻想 X V》的玩家都是冲着野村而去的，但放开迷思抽身而出，对于游戏和他本身或是都是有利的，一方面游戏可以更快面世，另一方面他也能够更专注于《王国之心》这样“非其莫属”的系列。诚然野村的画和他的游戏都有着比较极端的两种评价，近年来更是难逃“洗剪吹”的骂名，但无论如何，他对于日式 RPG 的革新有着非常独到的见解，希望最近这一系列的“不务正业”只是他小小的调整，赶紧拿出优秀的游戏来才是粉丝们真正期待的。

［文：哪尼］

> “从画师到游戏导演，再几乎回归画师本质，我们很难猜测这是其本人意愿，还是 Square Enix制定的某种商业方针。”



进击最前线

不知道大家有没有看到今年年底的发售表啊，从11月初的《使命召唤 先进战争》开始，将会有一大波年底游戏攻势袭来，而且不论是哪个平台的玩家相信都能找到一款自己不得不入的游戏，更有那些爱好广泛的同学，小编在这里向各位的钱包君默哀三分钟。本期最前线为大家介绍的新作同样涵盖了各个平台，而且风格各异，此时此刻身为一个玩家实在是痛并快乐着啊。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





遗产传奇

レジェンド オブ レガシ－

●简介

本作是一款以“探索发现”为关键词的日式RPG游戏。从目前获得的情报来看，本作的艺术设定十分的清新可人，玩家能够在其中找到《勇气默示录》和《世界树迷宫》等作品的影子。在地图中奔跑时，前方的树木、山丘以及宝箱都会随着玩家的靠近而从地里“蹦”出来，充满了童趣和想象力。游戏的剧情围绕着寻找传说之地“Avalon”中的神之遗产展开，玩家将选择在7位各具特色的冒险者中选择一名，挑战Avalon的传说。另外本作的音乐也十分具有童话气息，配合出色的艺术画风或许能成为日式RPG玩家的新宠。

【文：大汉】

THE LEGEND OF LEGACY

- ●机　种：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：FURYU
- ●发售日：未定

●亮点细数

清新可人的艺术风格
“探索”模式值得咀嚼

前进吧！蘑菇队长

め！キノピオ

●简介

作在“《马里奥》”系列中，蘑菇队长“陶德（其美版名为Toad）”一直充当着NPC的角色，其弱小而萌感十足的形象想必也在玩家的心目中留下过不少回忆。现在这位万年NPC终于翻身做主角了，这款名为《前进吧！蘑菇队长》的游戏是首款以陶德为主角的游戏，玩家需要操作这棵无时不刻都在卖萌的蘑菇解决重重谜题，最后在每关关底获得系列中经典的五角星。本作的关卡数量多大70余个，并且结合Wii U的GamePad能够实现各种各样的操作方式，在操纵陶德的同时，还需要注意旋转舞台，仔细观察各个角落，从而找到隐藏道具或者前进路线。很适合与家人或者男/女朋友一同游戏。

【文：大汉】

- ●机　种：Wii U
- ●类　型：动作解谜
- ●发行商：任天堂
- ●发售日：11月13日

●亮点细数

万年群众演员的卖萌逆袭
结合WiiU技能的丰富操作









最终幻想XⅣ 重生之境

ファイナルファンタジ-XIV: 新生エオルゼア

●简介

在当地时间10月19日开始于美国拉斯维加斯举行的《最终幻想XⅣ》2014粉丝节"上，SE公布了本作最新资料片（即3.0版本）的情报。3.0名为"苍天的伊修加德"，从预告片中来看，新资料片将讲述人于龙族之间的战争，围绕着新的城邦"伊修加德"展开一系列的故事。在新版本中，人物等级的上限将提升至60级，这将意味着有新的职业技能和装备加入。同时玩家们瞩目的可选种族、职业以及蛮神BOSS战也将登场。当然，游戏的副本、大型raid也将大量更新，明年春天，艾欧泽亚的冒险者门可能有的忙了。

【文：大汉】



- ●机　种：PS4/PS3
- ●类　型：多人线上角色扮演
- ●发行商：Square Enix
- ●发售日：2015年春

●亮点细数

新职业、新技能、新种族

游戏内容量成倍数增加

前线短讯息

01 "《FF》系列"生父坂口博信酝酿许久的手游新作《TERRA BATTLE》在AppStore和GooglePlay后反响十分不错，下载量已突破80万。本作集结了天野喜孝和植松伸夫等大神，采用基本无料模式。有兴趣的玩家不妨为小胡子捧个场。

02 次时代FPS大作《进化》的α测试将在10月30日在各平台陆续开启，玩家需要预购本作或者是收到官方邀请才能参加。本作的最大亮点便是允许玩家使用怪物与其他多名玩家对抗。

03 Koei Tecmo宣布，PS4/Xbox One《剑刃风暴 百年战争与恶梦》将与2015年1月29日发售。本作是一款"类无双"作品，在本世代初期曾发售过《剑刃风暴 百年战争》，本作属于其续作，售价7800日元，在前作的基础上增加了与魔物战斗的关卡。

风语世界2 沉寂

Silence: The Whispered World 2

●简介

该系列原作《风雨世界》(The Whispered World)，是在2009年由Daedalic Entertainment工作室面向PC平台推出的一款文字冒险类游戏，在当时就以惊艳的画面、出色的剧情以及绝佳的游戏体验得到了不少欧美玩家的青睐。续作中玩家将有机会再次体验到那独具风格的梦幻世界，而游戏画面也将采用全新的2D场景结合3D动态效果的方式呈现。游戏中玩家将扮演少年诺亚，因为要找寻自己在现实世界中失踪的妹妹，而来到名为"沉寂（Silence）"的梦境世界，在这里他将会遭遇到一系列不可思议的事情。剧情方面制作人表示，本作将会继续着重讲述富有幽默性的情感故事。喜欢唯美2D画面和细腻剧情的玩家即时可要留意啦。



【文：梦叶】

SILENCE

THE WHISPERED WORLD II





- ●机　种：Xbox One
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Daedalic
- ●发售日：2015年春

●亮点细数

无比精致的游戏画面

引人入胜的故事情节

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

10.13 国行版 PS4 通过 3C 认证，资料显示其型号可能为 CUH-1109A，无线性能方面有所改进。

10.18 Square Enix 举办《最终幻想 XIV》玩家活动，正式公布新资料片《Heavensward》。

10.21 育碧美女制作人婕德·雷蒙德宣布离职。

10.22 任天堂发布招聘广告，为新主机招募架构师。

新闻短波

INFO

《光环 斯巴达突袭》公布

微软与 343 Industries 日前宣布将于 12 月 12 日推出《光环 斯巴达强袭》(Halo: Spartan Strike)，本作是一款俯视视点的射击游戏，故事发生在《光环 2》期间。本作将会在 Windows Phone 系统上推出，定价 6 美元。



《光环》全系列破6000万

微软日前宣布，"《光环》系列"累计销量已超过 6000 万套。上一个销量里程碑是在 2012 年 12 月突破 5000 万套。迄今为止，玩家在"《光环》系列"身上总计花了 60 亿小时，相当于 68.4 万年。

《生化危机》电视剧版

德国知名制片公司 Constantin Film 将着手拍摄《生化危机》的电视剧版。这家公司已经进入电视剧领域多年，并且在这方面的投入不断加大。

EVENT 国行PS4获得3C认证，春节前上市？

10 月 16 日，中国 3C 认证官网上出现了国行版 PS4 的认证信息，表明其已经通过 3C 认证，意味着距离正式上市已经不远了。

3C 认证是中国的强制性产品认证制度，必须获得 3C 认证才能在国内正式上市。资料显示，PS4 是在 10 月 13 日刚刚通过 3C 认证，申请人和制造商为索尼电脑娱乐 (上海) 有限公司，生产商为富士康旗下的鸿富锦精密电子 (烟台) 有限公司。值得注意的是，国行 PS4 的认证身份为"计算机娱乐系统"，而之前 Xbox One 则是"家庭娱乐游戏机"。



之前 Xbox One 获得 3C 认证的时间是 6 月底，与其正式上市相隔三个月。以此推算，国行 PS4 有望于春节之前上市。

EVENT 育碧美女制作人婕德宣布离职

以其美貌而给人留下深刻印象的育碧王牌制作人婕德·雷蒙德 (Jade Raymond) 日前宣布离职。



Alexandre Parizeau 将会接替她掌管育碧蒙特利尔工作室。该工作室是育碧近年来重点打造的工作室，主导和参与开发了《分裂细胞》、《看门狗》等大作。

"我在育碧度过了不平凡的 10 年，我很自豪能够参与那么多个业界最顶尖的团队，做出真正伟大的游戏。"婕德说。

2007 年婕德凭借一款《刺客信条》而走红，从此跻身顶尖制作人行列。随后她返回自己的多伦多老家，于 2009 年为育碧组建了多伦多工作室。

"这是我职业生涯中最艰难的决定，但多伦多工作室现在已经根基扎实。我相信这是我将领导工作交给 Alex 的好时机，接下来我会去追求其他的目标与新机会。感谢育碧这么多年的合作，希望他们未来一切顺利。"

《化解危机5》公开



NBGI 近日在日本本部的未来研究所举办了媒体说明会，正式公布了暌违 8 年的光枪游戏最新作《化解危机 5》。其街机使用了 55 寸大屏幕，帧率达到 60fps。系列特色的踏板躲避系统进化为双踏板，不仅可以闪避，还可以选择切入敌人的左侧或者右侧展开攻击。本作将于 2015 年 3 月推出。

前EA CEO就任Unity公司CEO

著名游戏引擎公司 Unity 日前宣布，其 CEO 及创始人 David Helgason 已经退位，继位者是前 EA CEO John Riccitiello。此前 Riccitiello 已经是 Unity 的董事会成员。Helgason 本人今后将主要负责与游戏开发商的关系维护。Unity 被广泛应用于手游和页游，也有不少 PS4、Xbox One 和 Wii U 游戏使用该引擎。

GAME

狂热玩家网络筹资欲打动Valve发布《半条命3》

一群绝望的《半条命》死忠玩家，为了说服 Valve 开发《半条命 3》，将自己筹资做一个规模不小的广告活动，其主题是“我们要《半条命 3》”。这次的广告活动将通过网络筹资的方式募集资金，目标筹资 15 万美元，将委托广告公司 McKee Wallwork & Company 展开广告宣传。

活动发起人表示，他们要将《半条命 3》的广告运动尽可能做大，目标是打动 Valve 的每一个员工。筹集 3000 美元，就通过谷歌关键词广告精确定向 Valve 的员工发布；筹集 9000 美元，就租一辆带有大广告位的大货车，在 Valve 的总部四周没日没夜地兜圈。发起人说：“我们要攻占 Valve 的总部，直到他们亮起白旗。”

如果筹资达到 4.5 万美元，将会聘用一群相貌与 Valve 创始人 Gabe Newell 相似的人，穿着“我们要《半条命 3》”T 恤到 Valve 总部。“没准他们能够潜入到战略会议室，自己就把《半条命 3》发布了。”如果这个目标达成，将会被拍成影片给粉丝看。



最后，如果达成 15 万美元的目标，这群人将会在西雅图举办大型音乐会，邀请 Valve 的所有员工参加。这样所有《半条命》粉丝就可以与 Valve 员工们畅所欲言，提出对《半条命 3》的要求。这次运动的发起人 Chris Salem 和 Kyle Mazzei 表示，筹集到的所有钱都会被用于推动 Valve 推出《半条命 3》，他们不会从中牟利。

EVENT

任天堂寻找硬件架构师打造新主机

任天堂最近在网上四处发布招聘广告，招募新主机的架构师。早在 8 月份，任天堂已经通过招聘网站招募首席图像架构师，负责“为未来的任天堂游戏机制定战略”。但是过去了两个多月也没招到人。最近任天堂又在其他网站发布招聘广告。



值得注意的是，过去任天堂的硬件一般都是在日本总部开发，但这次招聘的架构师将会在美国任天堂研发部。此前该部门也协同京都任天堂开发了 Wii U。有消息指，任天堂可能将会把新主机的研发主力转到美国。此次任天堂招聘的是非常高端的职位，其职责是“制定任天堂未来的画面方向”。曾有任天堂内部人士称，任天堂正在寻找自己的 Mark Cerny。作为 PS4 的首席架构师，Mark Cerny 为索尼打造了高性价比、软件开发环境友好的次世代主机，为索尼重夺游戏机王座。在计算机硬件设备上，日本已远远落后于美国，在新主机技术上，京都任天堂硬件部门早已力不从心。

GEAR

Kinect技术人员研发智能手表将问世

据《福布斯》报道，微软将在未来几周内发布一款可穿戴设备，这是一款能侦测佩戴者心率的智能手表，正常使用电池续航时间可达两天，而其他同类产品一般都要一天一充。

此前曾有报道称，微软抽调了 Kinect 的光学技术人员参与研发智能手表，该装置将可与 iphone、安卓和 WP 设备同步，这将会是新 CEO 纳德拉上任之后微软的首款新型硬件设备。据预测，穿戴设备市场到 2015 年可以达到 71 亿美元的规模。





《刺客信条 历代记》系列化

横卷轴动作游戏《刺客信条 历代记 中国》尚未发售已获得强烈关注，育碧日前表示《刺客信条 历代记》将会变成一个游戏系列。本作采用了充满古典中国风的水墨画风格，而今后的系列作也会采用其所在地区与时代相匹配的美术风格。

新闻短波

INFO

《GT赛车7》明后年上市

“《GT 赛车》系列”制作人山内一典日前表示，《GT 赛车 7》可能将于 2015 年或者 2016 年登陆 PS4，本作将实现“《GT 赛车 6》无法做到的一切”。

Capcom的续作标准

Capcom 知名制作人小野义德日前在接受日刊采访时表示，现在 Capcom 对于续作的要求更加严格，一款游戏要想拥有续作，销量必须达到 200 万套以上。所以玩家所热切期盼的《恶魔战士》续作很难立项。

《赛车计划》延期

NBGI 日前宣布，Slightly Mad 工作室开发的《赛车计划》将延期到 2015 年 3 月 20 日发售。制作人 Andy Garton 表示，延期的主要原因是为了避开大作集中的年末档期。

《质量效应》制作人开发VR游戏

今年 8 月，《质量效应》制作人 Casey Hudson 宣布离职，近日他终于透露了自己的下一步动向。Hudson 在 Twitter 上发布了一张 Oculus Rift 的照片，下面写着“开始了”。据猜测他可能在开发一款 VR 游戏或者已经加入 Oculus VR。



《GTA 圣安德里亚斯》将推出X360版

据最近在网上泄露的成就列表显示，《横行霸道 圣安德里亚斯》将会在 X360 上重新发布，目前 Rockstar 方面并未对此作出正式声明。最近《圣安德里亚斯》的 XBOX 原版下载版已经下线。新版可能是为了庆祝该作发售十周年。

《龙珠 超宇宙》发售日确定

NBGI 宣布 PS4/PS3/Xbox One/X360 动作游戏《龙珠 超宇宙》将于 2015 年 2 月 5 日发售，本作以穿越时空修正历史为主轴，有 450 多种组件和 200 种招式可以打造专属原创角色。



杂志惠 zazhihui.net

热点追踪
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

育碧蒙特利尔的“地狱边境”

这是人间与地狱之间的过渡地带
而受困于其中的人们宁愿尽早了结

去年底的一天，育碧蒙特利尔工作室的Guillaume刚刚结束新作的开发工作，就被告知要被调到新办公室了。这对于育碧蒙特利尔的员工来说，已经是习以为常的事。这家有3000名员工的工作室，可能是全球最大的游戏工作室，平均能同时开发10款新作。为了达到人力资源的最佳利用效率，开发人员在不同项目组之间轮转已成常态。但这次Guillaume搬去的地方有点不同寻常。

传说中的160

Guillaume搬到了蒙特利尔育碧建筑群的其中一座的三楼，这座楼被叫做“160”——这是它的门牌号。大楼内部整体是暗灰色的基调，灯光微弱，层高较矮。Guillaume刚搬进去的时候，发现其他同事都在玩Facebook游戏和看电影，在等待公司分配新任务之前，他们基本上是啥活也不干。然后是几天过去了，又过了几个星期，甚至好几个月过去了，他们仿佛身处地狱边境。

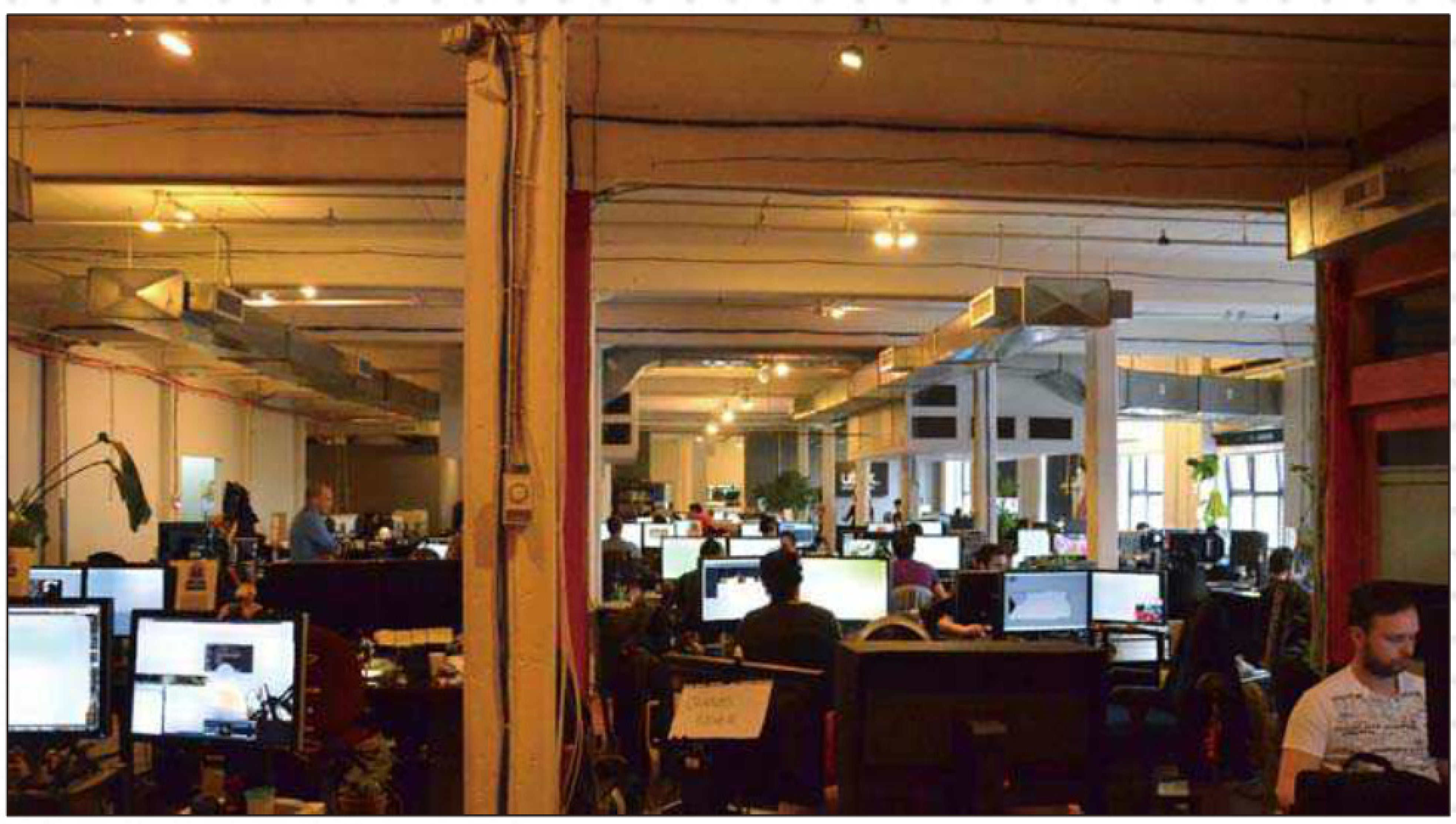


▲项目过渡组所在的建筑透着一股陈旧的味道。

这个部门就是所谓的“项目过渡组(interproject)”，这是育碧蒙特利尔内部罕为人知的一个部门，主要用于安置那些从一个项目撤下来，又一时没有新项目可做的员工。当育碧的某个新作发售或者取消，有时就会发配几个员工到项目过渡组，通常他们的出路是内部竞聘公司的其他职位，或者被裁员。在此之前，他们偶尔会帮其他团队打杂，但大多数时候只能在办公室里干坐着，看看电影、玩玩游戏。一般来说，项目过渡组的员工数量在50到100人左右。

育碧表示，设立这么一个部门，是为了有一个地方能够保留那些因为项目流转而多余出来的员工。在其他很多游戏公司，这些员工通常很快就被裁掉。但是很多经历过项目过渡组的人都说，他们宁愿直接被裁掉，也不要在那样压力高的环境中混日子。

> 那是我一生中感到最压抑的地方，”Guillaume说。“那里灯光黑暗而破败……仿佛在那里待一会儿就会有成群的僵尸跑出来。





■这里的工作氛围看似悠闲，实际上则是因为大家根本无事可做。

“那是我一生中感到最压抑的地方，”Guillaume 说。“那里灯光黑暗而破败……仿佛在那里待一会儿就会有成群的僵尸跑出来。”

缓冲地带

在游戏产业里，一旦游戏做完或者项目取消，发行商或者工作室都会或多或少地进行裁员。育碧的“项目过渡组”本意是作为一种缓冲机制，避免频繁裁员造成的不利影响。但项目过渡组的存在又造成了新的问题。

游戏的制作规模越来越大，育碧的次世代大作团队规模动辄上千人。在项目开发的不同阶段，所需要的美工、策划、程序的数量都是不同的，所以当一个员工在一个项目中做完了该做的事，又没有合适的新项目跟上，在这个空窗期里就只能闲着。比方说在《看门狗》发售前四个月，游戏中大部分的美术工作都已经完成了，美工 A 就变得无事可做了，但是距离下一个项目启动还有好几个月的时间，所以暂时没有合适的内部职位。育碧认为项目过渡组的存在是对员工负责。育碧蒙特利尔人力资源部副总裁 Cedric Orvoine 在声明中说：“育碧蒙特利尔是世界最大的游戏开发工作室之一，我们同时开发多个项目，各自有不同的时间安排。不同团队之间的人员编排是一个复杂的过程，总会有一些停工期，这就是项目过渡期，根据不同的情况，可以安排个人培训、技能发展以及研发项目。”

虽然育碧在其声明中强调这种项目过渡组的做法是大型公司的通行惯例，但是在 EA、动视暴雪等公司都没有类似的部门。表面上看，这似乎是一种福利——本来要被裁员的员工不用丢工作了，上班就是玩，而且据说还有不成文的规定，员工们每天只要在那里呆几个小时就可以走了。但是真正被发配到那里的人才知道，实际感受远没有那么愉悦。

问题根源

一位在 2012 年被发配到项目过渡组的前育碧员工说，当时他参与制作的《刺客信条》免费游戏版项目被取消了，然后就被转到了那里，在那过的每一分钟都是煎熬。

育碧也为项目过渡组的员工们提供了内部竞聘的机会，实际上相当于已经把他们当成了外人。他们要像外部的求职者一样，向用人部门投简历，然后等待面试机会。通常情况下，如果项目过渡组的人没有在工作室其他部门找到职位，就会被育碧清理出门。

“有些人你今天还能看到，明天人就没了。”一位曾在项目过渡组工作的人说，“这个工作室有 2500 多人，其中大部分你可能都不认识，所以有个陌生人进来的时候，你可能连他的名字都不知道，他就不知哪去了，你压根不知道他究竟怎么了。经常都有人问，坐在那儿的那家伙跑哪去了？谁也不知道！”

如果是找到了新的项目，那总算是令人高兴的机会。通常程序员与项目经理比较容易找到新职位，一般来说，如果它们被送到项目过渡组，过不了几个星期就会找到工作室的其他项目安顿下来。

“如果能很快找到新项目，那还真像是个小型度假了，”一位育碧前员工说。“在那里面玩一段时间，然后接着工作。”

但是其他人就不那么幸运了，他们可能在项目过渡组熬了几个月都找不到接收的项目组，最后只能黯然离去。

局外人

育碧为何不干脆将那些无处安顿的员工直接裁掉？其实并非育碧蒙特利尔更仁慈，而是因其与魁北克（蒙特利尔所在省）省政府之间存在一些协议。

几年来，育碧蒙特利尔一直在高速发展，这与当地政府的优惠政策有极大的关系。为了带动当地的游戏产业，促进就业，魁北克给育碧提供了极大的减税优惠，以及直接的财政补贴，而补贴的金额就取决于育碧创造的工作岗位数量。2005 年，育碧宣布蒙特利尔工作室在未来 5 年内增加 1000 个职位，到 2010 年，果然员工数量增加到 2000 人。2013 年，育碧再次提出扩张计划，宣布在 2020 年之前增加到 3500 名员工。根据育碧创造的这些就业机会，魁北克政府给予了 990 万美元的补贴。为了继续获得政府支持，育碧蒙特利尔不会轻易裁员。

2013 到 2014 财年，育碧蒙特利尔的离职人数只有 173 人，这在北美游戏公司是属于极低的离职率。无论如何，努力降低离职率是对整个行业积极负责的做法。在加班强度大、离职率高的游戏产业，需要各方尽力改善从业者们的职业环境，所以虽然项目过渡组的性质存在着争议，其本身的意义却还是颇为积极的。



黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

异形 隔离
Alien: Isolation

PS3/PS4/X360/XOne



20

■SEGA ■动作
■2014年10月7日 ■美版

【游戏简介】与以往的《异形》题材作品不同，《异形 隔离》被打造成了第一人称视角的恐怖生存游戏。游戏的故事背景设定在2137年，即《异形》事件的15年后。玩家扮演原作女主角的女儿Amanda，在空间站上寻找母亲乘坐的宇宙船Nostromo的黑匣子。然而这个太空站已被外星生物入侵。



游戏的恐怖氛围非常到位，细致的图像和音效制作水准在刚开始的一段时间内能让人满意，玩家就像跳进了怀旧的科幻片之中。但游戏的玩法和难度让人渐渐沮丧，大多数时候玩家都在跑腿和提心吊胆地盯着探测器东躲西藏。虽然开发团队刻意营造这样的形式，但作为一款游戏它还是显得过于另类。

虽然画面并不是十分出色，但本作的游戏氛围营造得很好，在场景与细节上都忠于电影原作，而极具特色的敌人以及丰富的武器道具也代表本作并不是一款单调的求生游戏。**但由于较慢的游戏节奏、较高的游戏难度以及整体压抑的游戏气氛，不适应的玩家可能很难坚持到最后。**

比起以往的异形作品，这款走潜行和生存路线的新作显得非常有新意，除了不强调战斗，就连潜行游戏中流行的暗杀都没有滥用，玩家必须步步为营地躲过敌人来挣扎求生。不过本世代主机上粗劣的画面表现和破坏氛围的生化人战斗部分都让这款作品远离了成为杰作的道路，但整体表现仍然算突出。

怪物猎人4G
モンスターハンター4G

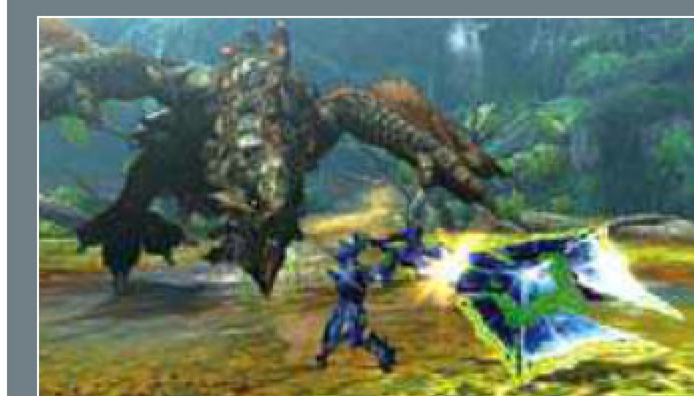
3DS



热血推荐 27

■Capcom ■动作
■2014年10月11日 ■日版

【游戏简介】本作是去年年底推出的《怪物猎人4》的资料片，和往常一样追加了G级的任务、装备及怪物等等，猎人们将会朝着更高的目标发起挑战。乘骑攻击、狂龙病毒、探索任务等前作中的经典元素不仅悉数保留，还有着不同程度的强化，比如引入了极限状态、抗龙石以及武器的极限强化等等。



整体体验上来看，本作在画面等方面基本维持了前作的水准，并且明显针对新版3DS做了优化，在新机器上运行时明显帧数更足。**游戏追加了不少新元素，虽说新的怪物不算太多，大多都是亚种，不过新引入的极限状态倒是颇有新意。**由此衍生出的抗龙石、极限强化系统等等，让玩家对战术有了新的思考。

作为资料片性质的本作添加了厚道的新内容，并将系统进行完善和改进，整体表现无愧于副标题的"G"之名，而且对于前作中还算是半成品形态的蓄能斧进行的改进值得肯定，工会任务的随机场景增多和场景长度缩短都必须点赞，但机能上不太照顾老型号3DS算是个小缺点，联机时表现最为明显。

武器的新增动作是一大亮点，更多动作派生大幅提升了狩猎时的乐趣。怪物方面，盾蟹、一角龙等"2G"时代经典怪物的回归也让老玩家们感动不已。而本作的不足也很明显，新增怪物大部分为前作怪物的亚种，而游戏系统相较前作并未有大改进，导致游戏的可玩性有所降低。

边境之地 前续
Borderlands: The Pre-Sequel

PS3/X360



热血推荐 24

■2K Games ■角色扮演
■2014年10月14日 ■美版

【游戏简介】本作是"《边境之地》系列"的全新作，不过故事却是发生在《边境之地》和《边境之地2》的剧情之间，讲述了大反派帅哥杰克崛起的过程。玩家将会有机会使用四位拥有全新能力的财宝猎人，并且体验低重力状态下作战的特殊魅力，更多有趣的枪械和更多凶残的怪物也将一一登场。

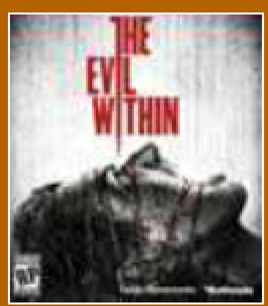


原本只对本作的故事抱有期待，玩起来发现新元素也算有亮点，低重力状态和氧气值的设定颇有趣，但因为关卡场景设计缺乏功力，在意想不到的地方被卡住或是失足掉落的情况时有发生，BOSS打法缺乏技巧性也是一个遗憾之处。可用角色方面，小吵闹的加入是一大加分点，其余角色也非常有个性。

初上手完全看不出本作和2代并非同一制作组，系列的各种特色都被完全保留到了本作中。新的角色、新的技能、新的武器让老玩家瞬间就适应了游戏节奏。不过久玩之下还是觉得新要素过少，**比起2代的惊艳来满意度还是下降了一些。喜欢这个系列的人不会失望，但也不会喜出望外。**

虽然没有冠上正统续作之名，但游戏的素质让人满意，新增的极地场景要素为游戏增添了一些乐趣，各种全新的枪械品种也激发了玩家的收集欲望。由于游戏的剧情是连接1代与2代的剧情，一些让系列剧情派玩家困惑的问题能在其中找到答案，见证帅哥杰克"当年"那副怂样也别有一番乐趣。

邪恶深处
The Evil Within



PS3/PS4/X360/XOne

25

■Bethesda ■动作冒险
■2014年10月14日 ■美版

[游戏简介] 知名游戏制作人三上真司离开 Capcom 之后的最新力作，作为一款生存恐怖游戏，本作中玩家将要面对各种异形，玩家要在资源有限的环境中生存下来并通关。游戏的剧情在现实的基础上融入了科幻和悬疑的元素。另外，本作的 PS3 和 PS4 版有官方中文版。

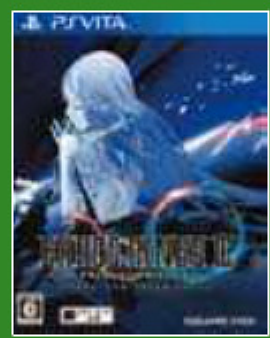


游戏的画面虽然表现平平，但是在恐怖气氛营造上非常到位，无论视觉效果还是表现手法都很出色。高难度迎合了生存恐怖这个主题。敌人强大而且可用的资源有限，但是玩家可以通过多种手段去摆脱困境，这也是本作的一大特色。而且游戏的隐藏和收集要素很多，剧情也要通过收集才能了解全貌。

游戏的画面只能用平庸来形容，但作为一款恐怖游戏，其恐怖感营造得相当的到位，压抑、血腥、惊吓应有尽有。游戏的战斗难度适中，制敌后用火焰来消灭算是比较有特色的设定。游戏剧情晦涩难懂，即便是中文版也要花心思来研究才能读懂其中的深意，但这也算是一种别样的乐趣。

作为一款恐怖游戏。大量昏暗的场景和真实又诡异的音效让人玩起来倍感压抑，怪物的设计同样非常出彩。游戏的战斗方式非常多样，剧情方面虽然人物演出较为生硬，但通过收集等方式玩家可以充分体会到故事的全貌，最后的结局让人恍然大悟。不过画面是最大的缺点，而且贴图在刷新时有延迟。

混沌之戒3 前传三部曲
ケイオスリングスⅢ プリクエル?ト リロジー



PSV

17

■Square Enix ■角色扮演
■2014年10月16日 ■日版

[游戏简介]《混沌之戒》系列"首次登陆主机平台的作品，除了本体的《混沌之戒 3》之外，玩家还能体验到系列的前三部作品，内容相当充实。游戏以寻找传说中的乐园的主题，玩家所扮演的主角将会以冒险者的身份，和同伴们一起踏上未知的旅程。而官方透露可能会在之后推出中文版。



作为系列的第四部作品，本作的风格和以往差距较大，**游戏的主题及战斗系统方面变化也很明显。虽然可能更贴合日系 RPG 玩家的口味，但感觉失去了自己的特色。**剧情方面显得比较老套平庸，画面尚可接受但 UI 过于简陋。游戏的音乐相当出彩，大牌声优云集亦是亮点，而买 1 送 3 的做法颇为良心。

战斗前的读盘时间太长，哪怕开最简单的难度在地图上打怪练级都有被团灭的可能，难度的调整不够完善。由于原作是手游，本作的画面质量不能说是很好。玩家在游戏里是通过选项来与同伴交流，成长系统靠打怪升级卡片来进行，放在主机上看有些《女神异闻录》的既视感。

在手游中尚属中上的游戏素质，来到 PSV 就显得比较寒碜了，包括画面和 UI 中明显的手游痕迹。战斗中的动作和演出没有想象中的不堪，但毕竟只是手游移植作品，基本系统构成非常单调，拖慢和战斗切入时的卡顿更抵消了玩家的好感，卡牌插画和游戏音乐在其他方面的反衬之下算是两个亮点。

世界传说 梦幻同盟
テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア



3DS

21

■BNGI ■策略角色扮演
■2014年10月23日 ■日版

[游戏简介] 本作是自《英杰传说 勇气双雄》之后久违的系列角色集结作，移植自手机平台的《世界传说 战略同盟》，也是"《传说》系列"首部纯战棋类的作品。与手游原作相比，本作追加了大量的新参战角色，同时还制作了另一个主角那哈特篇的剧情，追加主线全语音。



战斗系统不过不失，技能和秘奥义的演出、系统音效绝大部分沿用自《RM3》，缺少新鲜感。特伦线走的是王道系的成长路线，那哈特线则是揭晓剧情背后的故事。**各作参战阵容强大但是数量不均衡，部分角色在主线里存在感太低。**主线全语音从粉丝的角度来说是绝赞的。

虽然是以手游为基础改编的作品，但全程语音以及重新制作的 OP 和过场动画能看出开发组的用心。战斗系统属于传统战棋类游戏，角色的技能以及秘奥义特写都比较华丽。装备系统设计得比较鸡肋，武器种类稀少。收录的音乐虽然不多，但基本都是系列经典的 BGM，总体还是偏粉丝向的一款游戏。

本作是一款比较粉丝向的作品，虽然改编自手游，但是加入了数量不少的新角色，而且还有全语音，显出了厂商的诚意。华丽的技能演出和秘奥义也是本作的一大亮点。不过系统做得一般，而且大杂烩游戏有一个通病就是剧情比较随意，本作也不例外，很多角色存在感薄弱，让人觉得只是凑数的。

超级英雄世纪
スーパーヒーロージェネレーション



PS3

18

■BNGI ■策略角色扮演
■2014年10月23日 ■日版

[游戏简介] 本作由开发"G 世纪"系列的制作组制作，系统上沿袭了"G 世纪"系列，参战作品更是贯穿了"奥特曼"、"假面骑士"以及"高达"三个系列。游戏中每一个关卡均为各作中的经典剧本，参战角色的必杀技演出也十分还原。此外，游戏还收录了参战各作中的经典 BGM 供玩家自由切换，临场感十足。



华丽的演出以及高还原度的分镜巧妙弥补了角色建模上的不足，配合"燃"度十足的 BGM 绝对会让各系列 FANS 大呼过瘾，而关卡中丰富的"trigger"条件以及独特的角色育成系统也增加了游戏的可玩性。不过本作也有着战斗演出帧数偏低以及后期平衡性较差的问题，总的来说是一款 fans 向的作品。

采用《G 世纪》系统，只是将高达、奥特曼、假面骑士混在一起，玩起来多少觉得有些违合。游戏的画面较差，出招动画变化少还掉帧，敌我双方的攻击都显得特别单调，地图画面看上去也十分简陋。系统十分照顾新手，难度很低，而且又能反复练级。完全为真饭准备的作品。

游戏给普通玩家的第一印象并不好，建模质量不高，战斗画面切换需要不停读盘，时不时还会出现掉帧的情况，但是对于特摄控和"萝卜控"来说，题材还是非常有吸引力的，过场间 Crossover 做的还是很吸引粉丝的。**系统基本照搬最近的《SD 高达 G 世纪》，虽没什么太大硬伤但是创新不足，没太多亮点。**



编辑议题
EDITORS DISCUSSION

亲历2014 三大游戏展会有感

不知不觉，E3、科隆展还有TGS满载充实的精彩内容与我们迎面相逢，又迅速地离我们而去了。它们的终结预示着这一整年的期待迎来了圆满，又意味着另一整年值得期待的新游戏正在向着我们招手。本期编辑议题，几位亲临了今年三场重要游戏展会的小编决定一起来谈一谈对于今年E3、科隆展和TGS的个人观感。

统筹 稀饭
文 UCG众小编
美编 心の永恒

要是在某个所属种族在《指环王》里出现过的作家笔下，我们此刻应该坐在高雅的咖啡厅里，听着音量恰到好处的古典乐，各自手持一杯英式红茶，对着满桌华美精致的点心，用文雅的遣词造句和恰到好处的语调交流着我们对游戏展会的观点。但现实是残酷的，现在我们坐在毫无修饰可言的会议室里，除了空调的滴水声，完全没有背景乐，每个人拿的都是自己那个要不就很宅要不就毫无特色的杯子，喝的不是饮水机里清洁度有待商榷的水，就是只会让我们腰间长肉的可乐，甚至是多喝两次就觉得味道超廉价的速溶雀巢咖啡，谈论的自然也不是什么妙语连珠的展会趣闻，而是实实在在的采访血泪史啊！

我虽然同意这段话的前半部分，不过饭老板你也说得太夸张了吧。

你不要欺负我TGS去得少——好吧，是完全没去过，但参加游戏展会在哪个国家都不可能会是个轻松活吧？

的确是不轻松啦，不过作为E3和TGS都参加过的过来人，我比较理解你们两个的认知差异，毕竟E3可是要跨洋渡海跑去美国，这期间有长途飞行和时差倒转的考验，而且因为费用差距很大，所以能够派出的编辑数量也不一样。人多力量大的TGS对于单个编辑来说肯定会相对轻松一些，不过其实整个报导队伍的任务也是非常重的。

这一次科隆展比较特殊，是稀饭一个人独挑文字报导部分的大梁，所以估计感触会更深一些，正好可以用这次座谈会来谈谈自己的经历。

说来是巧，我们今年去过展会的同事组合是各有覆盖，饭老板是欧美系展会两个都去了，时雨是去年的TGS和今年的E3都去过，宇宙人则是TGS去得比较多，纱迦那就不用提了，当然经验丰富，加上我这个第一次出国门参加游戏展的，绝对算得上是视角丰富观点有异了。

言之有理。那么，本期议题，就让我们先来谈谈第一个话题。

议题1 对于今年亲身参加的展会的整体感觉

对于展会的整体观感,大家多多少少都在杂志上提过了,不过既然在这里会谈的各位都到过现场,不妨来说说自己的整体感受如何。

按照时间顺序来说，应该是要先提E3吧?那就我先说啦。今年第一次来到美国参加这个完全是业内的展会，感觉和TGS这类展会的反差还是蛮大的，其中最明显的一点就是Show Girl太少了!

少年果然直奔重点。

其他差异也不少，不过这一点的确是太明显了，主要是自己以前当读者，看到E3的Show Girl图集部分就会下意识地以为这个展会满场都是漂亮的官方Coser，谁知道在现场一看，感觉有点清水白菜。

听起来似乎比去年我跟稀饭一起去的E3还要缺乏亮点啊。

我觉得是差不多，又或者今年比较亮眼的Cosplay和Show Girl都跑去场外了。反正我自己今年心态也是变了，满脑子都是何时排队还有哪个游戏没有试玩之类。毕竟是自己带队嘛，所以去年那种碰到杰西卡・倪格尔就跟着狂拍了一路的热情是再也没有过了，也没有太注意这点，话说时雨你这么惦记Show Girl，不怕被女友大人罚跪主板么!

就是，三心两意，烧死!

你们这是借着妒忌报复!

调整歪楼的分割线

说回重点吧，除了漂亮妹子不够多，今年E3还有什么特点?

有个特点可能不算是今年特有的，就是老美的作派都蛮随意的，排队等玩游戏也是席地盘腿一坐，工作人员交流起来也很友善，但又不会觉得很刻意，所以展会整体的氛围还是蛮轻松的。不过因为进场的媒体龙蛇混杂，地上还是有点垃圾的，但也不会像是国内的展会那么离谱就是了。

说起这个，老美排队还是挺守规矩的，没有看到很没文化的插队，有时候甚至是朋友之间都不会仗着自己排得前就招呼排得比较迟的朋友插队到自己前面，当然这个情况也不能一概而论，只能说整体是这样。

相比起来日本人是的确守规矩到一个比较严谨的地步了，排队是老老实实排，会场也是秩序井然。

是的，访客们的素质也实在是高，会场当中就看不到一点垃圾。

我觉得是工作人员要记一功。态度友善又专业,素质也非常好,反正我作为游客,遇到这种会场服务,怎么也不好意思破坏秩序吧。

说起这个我有点好奇，科隆展上欧洲人排队的光景又是怎样的?

或许是因为欧洲人文化程度比较高——这是开玩笑啦，应该是因为他们那边宜家比较流行吧，我看好多人带着国内宜家卖场都能见到的便携凳，排长队的时候就伸展开来往上一坐，淡定地等。

还有这种招数!不过想起来在日本似乎用这招不太好，别人都会很奇怪地看着你。

这么一说，恐怕这也算是长期黑日的饭老板口中的刻板了吧，人们总是用群体意识来限制和批判那些不符合大众标准的行为，既是种约束，也是种局限。

这是东方人的通病吧，反正我看到这些排队老手其实都是蛮有爱的，一群朋友去排队，就带一张椅子，轮流坐，大家边等边兴高采烈地聊天说笑，很是开心热闹。

提起科隆展，我得好奇问一句，饭老板你是不是把Show Girl的照片都私藏了!这是公共展会，现场不可能像E3那么没亮点吧?

对啊，求私下分享!

其实，是这样的，现场的Coser和Show Girl，严格来说是不少的，但是这里有个问题，欧洲人COS的目的往往不是为了让别人拍照，而是向穿着COS服去参加一下漫展，是个符合展会气氛的行为。所以虽然欧洲地区俊男美女满街都是，一身游戏角色打扮跑去现场的也不少，但有很多人都是不接受拍照的，于是正式照照不到，偷偷拍效果又不好，所以就只能少放了。

你这话重点显然在“偷拍”上啊!那不就是有私藏嘛!赶紧交出来!

不合你们口味啦，再见!

这话信息量很大哦!

调整歪楼的分割线

最后说回展会本身吧。我觉得有个问题今年E3应该还是有，就是限制拍摄。

这一点是深有体会啊，E3现场有很多被我们叫做“小黑屋”的封闭演示区，根本无法摄影,有时候甚至连录音都不准,也是够夸张的。

TGS也是差不多吧，虽然很多区域看着很开放，但是就是禁止摄影，搞得好无奈。

今年我们为了让视频部的内容也紧跟展会步伐，所以在采访上也是想要两边兼顾。老实说,限制拍摄这点搞得我们很是痛苦,文字内容不需要现拍,能玩或者能看就行,但是视频内容必须得拍下来才能有素材,所以有时候得优先试玩能够拍摄的项目,对于行程安排还是有些影响的,不过一回生二回熟,明年估计就会变好一点了吧。

那是肯定的。说起试玩，大家今年在展会上看到最意外的游戏是哪个?我个人是被《塞尔达无双》震到了，倒不是因为游戏素质，而是因为我参加了好几届TGS，但现场都罕见有纯粹的任天堂第一方游戏品牌出展。

我觉得还是《使命召唤 先进战争》比较抢眼。虽然参加一个日本展会后觉得一个美式游戏最吸引人也是怪怪的。

应该是《噬神者2 狂怒解放》吧，虽然自己对这游戏其实还是有些看法的。

必须是《血源诅咒》啊。

如果是展出效果的话，我应该还是会选《进化》，它属于那种可以说出问题所在，但是也仍然会被整体感觉吸引的作品。

看来大家对于游戏都还是有不少话要说啊，那就进入下一部分啰!



议题2 对于出展游戏最深刻的印象



我先接着稀饭提到的《进化》说一下，我之前是没有怎么接触过这款作品，但是看到媒体评价都很不错，这次TGS试了一下，觉得是蛮赞的，无论是概念还是手感都很不错，但是不得不提一句，因为目前的试玩版都是PC版，不清楚家用机版的最终画面素质如何。

我是觉得真正人兽遭遇之前的过程如果拖得比较长，就有点冷场。

这是个目前普遍被反映得比较多的问题，主要是寻怪太依赖陷阱师，我两次用的都是这个职业，感觉让小宠物自动寻怪倒不如主动寻怪技能来得靠谱，估计正式版得改善一下。

是，不过起码4V1这个概念还是很有意思的，而且Xbox One版明年1月有个BETA测试，值得期待。

我有点好奇如果这个游戏用墨菲斯计划玩会不会更有临场感。

那是绝对的，不过目前墨菲斯计划虽然愿景很好，但是能够运行的游戏还是比较有限，而且预定售价似乎很不亲民的样子。

我估计大家还是会满怀期待的，毕竟现场试玩人数可是很惊人啊，这还是没有绅士正GAME《夏日课堂》出展的情况下。

那可是墨菲斯的必杀技，估计得留着以后爆发——如果这东西真不是只有一个概念影像的话。说到播片，原本一直让人以为得等很久才能进入试玩阶段的《血源诅咒》倒是很快就开始提供试玩了哦。

是啊，明明E3的时候内部展示还是丢帧得厉害，竟然在科隆展就能够试玩了，饭老板好运气啊。

TGS的时候我也试了好几遍，不过还是没有办法打败DEMO的最终BOSS，不过制作人这是坑爹啊，自己演示都花了20分钟，试玩只给10分钟是闹哪样。

果然还是想要维持高难度的印象吧，反正我觉得作为一个入手PS4的理由，它的分量是足够的，独占游戏果然还是要这种拥有号召力的作品来增添阵容吸引力才行。

说得好像你会买PS4一样~

就是！

穷啊，一台Xbox One就让我破产啦！

嘛，现阶段次世代还是跨平台为主，独占游戏还没有多得能够让玩家们非得全制霸不可，所以大家还是选一台对口味的入手就好啦，双机流还是多等两年吧。

转换话题的分割线

刚才既然提到了独占游戏，在TGS上也玩过了《日暮城狂欢》的伽蓝和纱迦不妨也说说对这游戏是什么感觉吧？

赞啊，又热闹又恶搞。我觉得整体可以给个9分左右，和《丧尸围城3》有得一拼。

我觉得和视频印象比起来倒是挺贴近的，不过技术上似乎有点问题，觉得有点丢帧。

900度近视表示除非严重拖慢，不然我是看不出帧数问题或者说会被注意力重点转移过滤掉，所以这个问题可能在之前的E3和科隆展试玩上也是存在的，不过起码操作方面的确是还有改善的空间，还好，单人战役部分应该是没有太大问题的。

我只是觉得现场演示的小哥好卖力，各种夸张的台词和动作。

这游戏我是真没有关注过了，只看过影像，所以就不乱发表意见了，倒是刚才提到对《噬神者2 狂怒解放》的一点点牢骚可以在这里提一下。

新武器镰刀感觉如何？

招式比较有特色，但是感觉好像威力不咋样。另外新系统鲜血狂怒看起来很帅很酷炫，不过鉴于这个游戏本来在平衡性上就把握得一般般，觉得搞不好这个系统又会是一个出现平衡性问题的地方。反正整体来说还是喜忧参半吧。

PSV上的共斗游戏一般都有试玩版，我们可以到时候再看看整体素质再下结论。

好啦，鉴于大家玩的游戏都比较多，这么聊下去就没完没了了，我们用一个标志性大作来作为结束吧，大家来谈谈对于年货《使命召唤 先进战争》的感觉如何？

故事方面我觉得素质是有保证的，不过这个是“《使命召唤》系列”的强项，没啥好担心的，网战方面我个人很欣赏加入的高科技元素，和以往的换皮换枪不一样，是彻头彻尾的战斗方式进化。

反射弧特别长的我表示虽然网战部分是挺有新意的，但是角色强度感觉没什么起色，就算外骨骼战斗服能开盾也是很容易死，总体节奏应该还是差不多吧？

我看也是一回事，新的东西都不是革命性的，整体冲击力还是比不上《泰坦天降》，而且还有抽箱系统，有预感可能会需要刷很多场对战。

总体而言，还是老习惯，剧情派通一遍应该就大满足了，研究背景的也可以放心，肯定有东西可挖，想要持久玩的，除了网战，本作也公布了生存模式，所以耐玩度也是靠谱的，今年这款《COD》，还是一如既往地不容错过啊。



议题3 展会城市观感

最后，作为这次对话的结尾话题，我们来聊聊对于展会所在城市的一些感受吧。出门前往异国他乡总是一件很新鲜的事情，想必大家都有一些属于自己的个人感受吧?

还是从洛杉矶说起吧，其实最开始洛杉矶给我的感觉并不怎么样，如果你去过咱国内城乡结合部的话，就会发现加州的很多街道和结合部简直一模一样!

这一点在机场附近会更加明显。

确实,去了两趟,我不得不承认,建筑方面几乎一马平川的洛杉矶实在是很难给人以美国大都市的感觉——主要是因为大家在电视剧里看到太多关于纽约的场景了,而LA偏偏除了市区之外基本上是没有高楼的,第一眼看上去肯定会有点失望。

是的，不过在过了几天之后会觉得洛杉矶真是一个很有趣的地方。它很包容，你能在这里找到许多文化区域，也能找到这些文化碰撞后造就的一些次文化区域。

我听说墨西哥区治安不怎么样?

看起来的确是那样，整个区域的状况也没有白人区和华人区好，不过那里有超好吃的墨西哥卷。

去年没吃成简直亏啦!

如果是喜欢吃东西的人，或许能在这里找到最正宗的食物。很多移民在许久前就将各个地区的美食带到这个地方。历经岁月的流逝，许多味道或许在国内已经妥协，我们反而能在这里找到最正宗的原始风味。

大家都表示要在LA才能见识正宗广东茶楼,这简直太神奇了。

相信我，连我自己这个广广都吓尿了，现在我自己回家都没法轻易找到还有手推车的点心茶楼。

下一个城市分割线

好，接下来是集体围攻饭老板时间，因为去了欧洲腐败的就他一个!

能够感受科隆人文气息的也只有他一个!

还可以看满街俊男美女，不能忍。

听说你一个人还碰到了很多基佬?

嗯哼，其实我是和非编雪楠两个人一起去啦，你们怎么就选择性忽略了我们劳苦功高的视频部元老。而且你们好像忘了，等我享受完你们口中的这些所谓福利后，回来苦兮兮地写完杂志上所有科隆展现场报导内容的人也只有我一个啊啊啊啊啊啊!

抱怨就可以PASS了~说说整体感受吧。

其实该说的在游记里都提过了，这里说一些比较有趣的细节，一个是欧洲人真的比较能侃，大街上随时都有人聚成一堆聊个不停。然后观念开放和先进也是真心厉害，大家口中的基佬随处可见，拉拉也不少。另外，欧洲人时尚感很足，不要说街上走的行人，就连开出租车的大爷大妈们也有不少穿着很入时的，而且还不是那种刻意搭配，就是寻常穿的衣服一配，看起来就很有味道，时尚文化沉淀果然是深入欧洲人的血脉啊。

重点应该还是在句子后面吧?

肯定又偷偷拍了很多街头美女吧！交出来!

就说不对你们口味啦，再见!

不对啊,你连街头拍的妹子都不肯分享,莫非你其实拍的是……细思极恐啊!

!

！！！

！×10086

黑，继续黑，明年谁有机会去就轮到谁遭殃~

最后一个城市分割线

最后一个城市嘛，就是东京咯。其实我要讲的，游记都有提，这里只想说，展会场旁边的奥特莱斯品牌折扣店是真心赞啊!

你是中国大妈么，难得出个国就惦记着折扣店……

实话实说嘛，要说城市整体印象，最大的感慨就是到处都是中国人，随便逮到个人一问都有可能发现对方是中国留学生。

这一点我去年去的时候也有所察觉，估计是日本离我们近，而且留学申请相对容易吧，加上我们这一代孩子都是接触着日本文化产物长大的，估计有不少人心生向往，就过来了。

另外我们印象中的很多男性化职位也有不少女性从业者，像是什么公交车司机，铁路工人还有出租车司机之类的，感觉虽然不少人觉得日本这边性别歧视问题一直存在，但起码在职业性别比例上还是比我们要均匀，当然这个可能只是传统认识问题，和歧视无关啦。

我个人对于东京其实没有太大感觉，如果有机会的话，我想我会先去大阪或者其他地方逛一逛。毕竟在东京这座现代化大都市其实没什么机会感受到传统的日本气息。



要说风光也是有的，我今年春天来过东京，所以这次TGS算是故地重游了。和春天处处樱花的美景相比，9月的东京要逊色不少，不知到红叶盛开的季节是什么样子。不过作为亚洲时尚中心的东京永远不会让人看厌。

最后说个趣闻，虽说是个国际化大都市，但东京的夜晚时间很短，很多商店到了8点就会陆续关门。我们这次住的旅店在神田，也就是东京和秋叶原之间。在这两个知名地方之间晚上应该有很热闹的气氛才对，但实际上却不是这样。过了9点之后，街上就会一片漆黑，行人也寥寥可数。这个景象不实际亲历过都想象不出来。

的确是这样——什么时候才轮到我去啊!

你可以先试试把日语修炼到一万级。(笑)

饭老板还是先修炼一下五十音吧。

难道不是应该先把节操捡起来么?

结果发现不小心把肥皂掉了……

这对话已经朝着完全偏离原方向的趋势发展了，我还是赶紧Cut了吧!

果断中断废话的分割线

看了上面的对话，相信大家对于小编们心目中三大游戏展会的印象都有一个直观的了解了，随着年底即将到来的游戏狂潮，2014年也将会很快和我们挥别，之后2015年的三大展会又会卷土重来。让我们期待在新一年里，这几场游戏界的狂欢再一次颠覆我们心目中的既有印象吧。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 10月13日～10月19日

1 怪物猎人4G



3DS →

モンスター-ハンタ-4G

本周 327,212 套　累计 1,773,501套

●Capcom　●动作　●2014年10月11日

2 任天堂全明星大乱斗 for 3DS



3DS →

大乱斗スマッシュブラザ-ズ for ニンテンド-3DS

本周 53,075 套　累计1,610,904 套

●Nintendo　●动作　●2014年9月13日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS →	妖怪手表2 元祖・本家 / 妖怪ウォッチ2 元祖 / 本家	Level-5	角色扮演	2014年7月10日	42,778 套	2,755,687套
4	PSV NEW	混沌之戒3 前传三部曲 / ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ-	Square Enix	角色扮演	2014年10月16日	12,436 套	12,436 套
5	PS3 ↓	王国之心2.5 最终混合版 / キングダム ハ-ツ -HD 2.5 リミックス-	Square Enix	角色扮演	2014年10月2日	11,215 套	117,309 套
6	PS3 →	FIFA 15 / FIFA 15	EA	体育	2014年10月9日	4,462 套	20,612 套
7	PSV NEW	失忆症LATER X CROWD / AMNESIA LATER X CROWD V Edition	Idea Factory	文字冒险	2014年10月16日	3,668 套	3,668 套
8	Wii U ↑	马里奥赛车8 / マリオカ-ト8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	3,625 套	690,387套
9	PSV ↑	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ / 英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演	2014年9月25日	3,309 套	106,214 套
10	3DS ↑	勇者斗恶龙X / ドラゴンクエストX オンライン	Square Enix	角色扮演	2014年9月4日	3,303 套	108,599套

上周 3DS 系列新掌机在日本发售，任系的主机销量占了当周主机总销量的 90%，而新掌机则占了 80%，在本周也依然凶猛，大小型号销量比为 2:1，可见大屏更受欢迎。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	60,348	-63.4%	225,104
N3DS	29,341	-58.1%	99,391
3DS LL	16,771	-15.0%	1,246,915
PSV	8,761	+2.3%	882,704
PS4	8,046	-31.2%	753,172
3DS	6,778	-7.7%	404,116
Wii U	5,293	-16.1%	434,214
PS3	4,779	-3.5%	394,036
XOne	728	-10.0%	33,715
PSV TV	630	-14.5%	65,184
PSP	100	+49.3%	97,490
X360	88	-9.3%	8,701

美国 USA TOP 10

统计期间 10月5日～10月11日

1 NBA 2K15



PS4 NEW

NBA 2K15

本周 264,048套　累计 264,048套

●2K Games　●体育　●2014年10月7日

2 任天堂全明星大乱斗 for 3DS



3DS ↓

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

本周 170,895套　累计 729,041 套

●Nintendo　●动作　●2014年10月3日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	XOne NEW	NBA 2K15 / NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	157,811 套	157,811 套
4	X360 NEW	NBA 2K15 / NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	151,326 套	151,326 套
5	PS4 NEW	驾驶俱乐部 / Driveclub	SCE	竞速	2014年10月7日	145,789 套	145,789 套
6	PS3 NEW	NBA 2K15 / NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	83,118 套	83,118 套
7	PS4 NEW	异形 隔离 / Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	2014年10月7日	71,496 套	71,496 套
8	PS4 ↓	中土 摩多之影 / Middle-Earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	2014年9月30日	55,607 套	258,375套
9	PS4 ↓	宿命 / Destiny	Activision	主视角射击	2014年9月9日	50,133 套	1,310,780 套
10	XOne NEW	异形 隔离 / Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	2014年10月7日	42,809 套	42,809 套

本期美国榜的 3 款新作非常醒目，篮球游戏的佼佼者《NBA 2K15》四版本齐登场，总销量超 65 万套。而其余两款新发售的上榜作品则是 PS4 的《驾驶俱乐部》和次世代平台的恐怖游戏《异形 隔离》，首周均卖出了超 10 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	64,852	-2%	4,633,344
XOne	39,696	-3%	3,549,884
3DS	37,391	-23%	12,953,322
Wii U	16,694	-3%	2,898,597
X360	13,671	-6%	43,641,911
PS3	6,948	-5%	26,305,386
Wii	2,567	+7%	41,587,817
PSV	2,203	-11%	1,851,599

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 10月5日～10月11日

1 3DS 已发售1周



怪物猎人4G
Monster Hunter 4G

本周1,506,379套 累计1,506,379套

●Capcom ●动作 ●2014年10月11日

2 PS4 已发售1周



NBA 2K15
NBA 2K15

本周 368,481套 累计 368,481套

●2K Games ●体育 ●2014年10月7日

排名	机种	已发售	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	已发售1周	驾驶俱乐部 Driveclub	SCE	竞速	2014年10月7日	357,755套	357,755套
4	3DS	已发售5周	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	344,344套	2,703,289套
5	PS4	已发售3周	FIFA 15 FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	234,253套	3,031,413套
6	PS3	已发售3周	FIFA 15 FIFA 15	EA	体育	2014年9月23日	231,154套	2,008,898套
7	XOne	已发售1周	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	197,653套	197,653套
8	PS4	已发售1周	异形 隔离 Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	2014年10月7日	185,073套	185,073套
9	X360	已发售1周	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	181,778套	181,778套
10	PS4	已发售2周	中土 摩多之影 Middle-Earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	2014年9月30日	175,102套	729,332套

《怪物猎人 4G》即便放到全球榜也是战斗力拔群，其次则是《NBA 2K15》和《驾驶俱乐部》。新机型的发售和《怪物猎人 4G》的助推直接反映到 3DS 销量的激增，跟其他主机的减少有着明显的反差。本期之后，《使命召唤 先进战争》等大作将面世，届时必定又会迎来一番大洗牌。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	358,823	+154%	45,548,581
PS4	191,018	-4%	11,778,327
XOne	83,851	-53%	5,916,008
PS3	45,964	-7%	83,522,512
Wii U	40,794	-11%	7,398,769
X360	29,189	-5%	83,320,544
PSV	21,727	-22%	8,959,853
Wii	7,023	-2%	100,818,073

首周销量对比

日本榜 第1位

怪物猎人4G

3DS ●Capcom ●动作 ●2014年10月11日

1,446,289套 ⬇19%

推出极限难度的 G 级版本已经是该系列的惯例，伴随新掌机发售的本作销量依旧不俗。玩家将会来到新的村庄展开狩猎生活，等待猎人们的便是刀钻的封面怪“千刃龙”。除了熟悉的怪物和地图等回归，本作还对既有的武器和动作进一步调整。在特定场景中，甚至能进行移动轨道大炮、装弹和轰炸怪物等动作。此外，《怪物猎人 4G》在与其他游戏的联动方面也非常积极，就连《动物之森》、《银河战士》等作品都有与之合作。



怪物猎人4

3DS ●2013年9月14日 ●黄金眼评分：28

1,778,558套

《怪物猎人 4》在系列作品经典元素的基础之上，增加了地形的高低差和更为灵活方便的跳跃攀爬动作，这是为了游戏的一大特色“乘骑”系统而诞生的。而为这些新要素全新设计的武器，则是蓄能斧和操虫棍，无论是蓄能斧的变形还是操虫棍的撑杆跳，都有着截然不同的动作体验。通过网络联机狩猎更是掌机上的本系列首次实现的功能。



劲作销量走势

马里奥赛车8

Wii U ●Nintendo ●竞速 ●2014年5月29日

累计2,743,689套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	1,131,458	–
2	333,409	-70.50%
3	204,783	-38.60%
4	145,146	-29.10%
5	114,416	-21.20%
6	103,970	-9.10%
7	92,164	-11.40%
8	85,906	-6.80%
9	77,565	-9.70%
10	71,619	-7.70%





还有不到一个月，《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》就要正式发售了。最近本作的系统和MEGA进化阵容也逐渐揭开了面纱，不得不说进入第六世代的这款重制版还是很巧妙地抓住了玩家们的心理，看到许多熟悉的设定和翻新的系统，口袋迷的童年记忆相信都被勾起了吧！

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	Nintendo	角色扮演
3DS		
ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア		日版
2014年11月21日	本地1人，局域网2~4人，在线2~4人	对应年龄未定
售价为4571日元		

向天空进发！

一直以来《口袋妖怪》就差天空场景没有涉足过，尽管在前作中加入了空中战，但是充其量也只是跟部分训练员的有限的对战。而在本作中，借助拉帝欧斯和拉帝亚斯MEGA进化后的飞空能力，玩家终于可以在天空探索了。





不同于普通精灵的“飞空”技能，拉帝欧斯和拉帝亚斯的这种飞行能力拥有一定的自由度。在获得关键道具之后，你可以随时随地召唤它们，在芳缘地区上空飞行，整个陆地都能收入眼底，而下屏则显示了世界地图。



■飞行时做出冲刺、回旋等特殊动作，随着昼夜更替，天空的颜色也会变化。



▲在目的地降落，左上角显示了降落的位置。本作中还会有神秘的天空入口，可以抓到历代的神兽。



▲飞行途中遇到成群的黑影，进入真正的空中战。就算不是飞行系的精灵也能参战。



MEGA大针蜂

分类： 毒针口袋妖怪
属性： 虫+毒
身高： 1.4米
体重： 40.5千克
特性： 适应力

四肢均长出了即时生效的毒针，尾巴毒性较为缓慢，翅膀变为三对，进化后的攻击和速度都有了爆发性的提升。特性“适应力”使得与自身属性一致的技能之攻击力变为2倍，可谓强劲的狙击手。

©2014 Pokémon.
©1995-2014 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

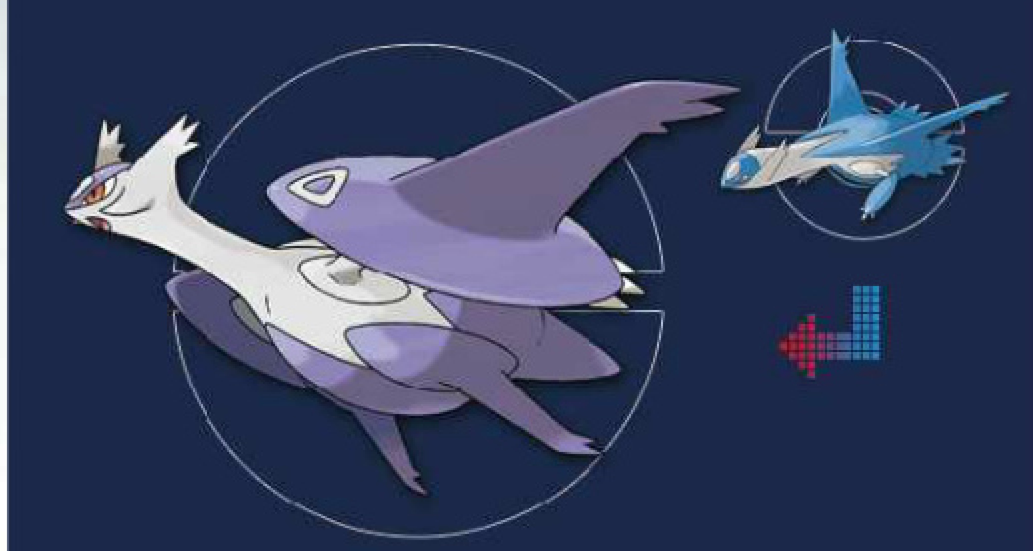
MEGA拉帝亚斯



分类：无限口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：1.8米
体重：52.0千克
特性：浮游

MEGA拉帝亚斯的回旋和空翻性能优秀，拥有高速度的同时，防御和特防也不俗，进化后更加耐打。独有技能“羽雾之球”用雾状的羽毛包裹对手，在攻击的同时降低其特攻。

MEGA拉帝欧斯



分类：无限口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：2.3米
体重：70.0千克
特性：浮游

除了依靠眼睛颜色区分，MEGA拉帝欧斯比MEGA拉帝亚斯体型更大，更擅长高速飞行，兼具高速度和高特攻，而且攻击也大幅提升。独有技能“净化光辉”在攻击对手的同时降低其特防。

系统也要进化！

多功能导航仪



在《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》中，下屏的功能得到了扩张。下屏画面中，最底端依然是常用的几个功能的快捷入口，而占据了大部分画面的，则是 4 种主要导航的切换窗口。除了继承《口袋妖怪 X·Y》的 3 种基本功能——联网通信的玩家搜索器（PSS）、近距离育成的交流模式以及小游戏“超级训练”之外，本作还加入了便利的图鉴、地图和电视功能，不仅把常用的功能提升了一个层级，用起来方便许多，而且还充满了怀旧元素。顺带一提，这次的导航仪的外观以 GBA SP 为原型而设计，看起来非常亲切哦。





图鉴 在导航仪中的图鉴，并非以往作品中通常可以看到的那种字典式的模样。这里的图鉴以经典版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的2D地图和像素风的精灵显示，在右下角也能看到玩家所在的位置。于是在旅途之中就算不专门打开传统的图鉴，附近的草丛中到底有哪些野生精灵，也能在导航仪图鉴中一目了然！

另外我们也可以看到，导航仪图鉴的草丛中有些黑影。这便是本作的又一个特色：野生的精灵将直接显示在游戏场景中！不仅在草地可以发现精灵露出一截身体，在水域场景，我们也将会看到精灵跃出水面的情景。





“踩地雷”一向是《口袋妖怪》的基本设定，不过这次我们也许不用等“野生的精灵跳出来了！”在场景中看到精灵的踪迹后，打开下屏的图鉴，我们会发现 2D 地图上有些黑影轮廓，这时移动放大镜，就能扫描未知的精灵。捕捉之后，黑影就会变成实体的精灵图标。而当前地图所有精灵都入手的话，右上角还会有皇冠的标志。

有了导航仪图鉴，在遇敌之前还能得知精灵的技能和特性，捕捉的过程也更加有趣了。从截图中可以看出除了精灵的等级和属性，还有高达 100 级的“搜索等级”，升级之后能够更容易地搜到珍贵的隐藏特性和技能。此外，本作中就算没有遇敌战斗，传统的精灵图鉴也将自动记录场景中出现过的精灵。

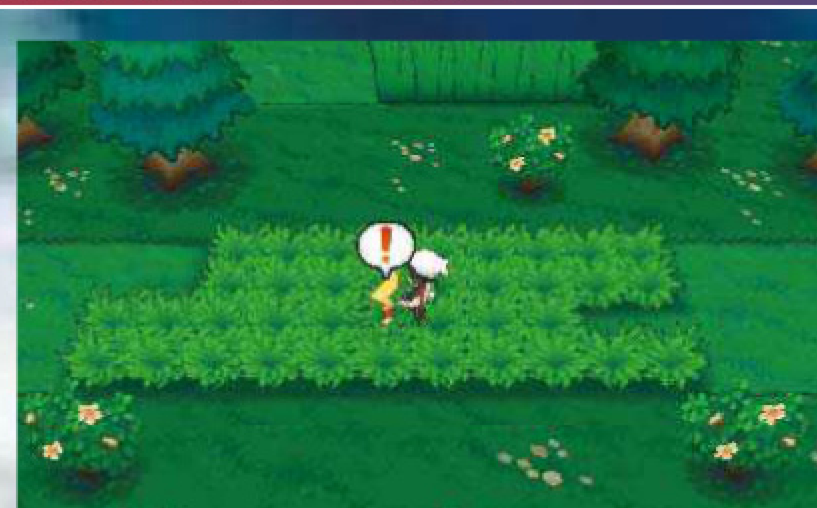
用图鉴搜索特定野生精灵！



▲在图鉴点击捕捉过的精灵。



▲点击搜索，开始寻找附近是否有皮卡丘。



▲轻推摇杆蹑手蹑脚地靠近……



▲战斗开始！

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石



MEGA比雕

分类：鸟类口袋妖怪
属性：普通+飞行
身高：2.2米
体重：50.5千克
特性：无防备

全身的肌肉都大幅增强，连羽毛的颜色都发生了变化。翅膀能够刮出折断大树的强风，鸟冠充当天线用来探测，飞行时也会更稳定。进化后特攻提升，无防备的特性导致敌我攻击都必定命中。

互动

《口袋妖怪 X・Y》中的 3 大新系统都包括其中，基本的外观、用法和功能也都大同小异。由此看来，这将会成为第六世代的必备系统而沿袭下去。



■让精灵们露出各种销魂表情的交流系统，各种意义上都大受好评……



▲通过PSS搜索玩家，进行对战、交换等互动，O力量也依旧可以使用。PSS中的玩家头像在本作中有所增加，而且利用PSS也能跟《口袋妖怪 X・Y》连线。



▲游玩足球小游戏，或者打沙包的同时提高努力值。目前还没有公布是否有新增其他类型的小游戏。



▲本作和《口袋妖怪 X・Y》的排名赛是分开的。能够参加比赛的精灵，在左下角会有五边形的标记。



▲掉进了秘密基地道馆的陷阱！

地图

在下屏切换到地图画面，不仅能够跟以往一样看到各地的设施，还能查看到各种有用的情报，节省了不少来回跑腿的功夫。

点击地图界面下方的按钮，可以看到野生精灵的分布状况、搜索各地训练员的情报、查看其他玩家的秘密基地，以及果树的生长情况。



▲地图外观似曾相识，但有着更为丰富的功能。



▲查看训练员顽皮小子的情报，更重要的是，当训练员可以再次挑战时，也会在这里显示出来。

电视

电视节目在《口袋妖怪》中其实包含了不少的“捏他”和豆知识，而本作的导航仪中就自带了电视节目。这里除了豆知识，还会显示玩家之间的擦身通信结果，更新之后可以看到擦身人数以及交换了多少个秘密基地。随着擦身人数的增加，电视节目的内容也会更加丰富。



■电视节目全是像素小人主持，而昵称占卜的功能也出现在这里。



■收到了新的消息，会显示在右上角。

秘密基地



呼声极大的秘密基地系统在本作焕然一新，因此也被叫做“超级秘密基地”。秘密基地的入口分布在世界各地，当找到可疑的位置后，使用精灵的技能“**ひみつのちから**”（秘密力量）就能打开入口。

进去之后，打开电脑开始布置自己的秘密基地，从地面到墙壁都能随意装饰。而本作中的秘密基地还能设置陷阱机关，以及招募秘密同伴，只要愿意花点心思，秘密基地就能改造成属于自己的独一无二的道馆，对战规则也由你做主。记得给自己的道馆起个好名字哦！



除了擦肩通信获得其他玩家的秘密基地数据之外，登陆“口袋妖怪全球连线”官网后，也可以看到秘密基地的二维码，用 3DS 扫描下来就能进去参观。

跑到别人的秘密基地，你可以跟里面的 NPC 对话或者对战，借助他们的“得意技”来冒险，甚至挖墙脚，把他们招募到自己的秘密基地里面。



▲得意技分为好多种，比如“扭扭蛋”，可以抽到新的基地装饰物；“摸摸蛋”，可以加快精灵蛋的孵化速度；“修行”，可以让精灵提升1级。



▲别人的秘密基地电脑旁边的旗子每天可以收集一次，旗子升级后NPC的功能随之增加。仿佛预见了各种为难别人的秘密基地布置方法……



MEGA裂空座

分类：天空口袋妖怪
属性：龙+飞行
身高：10.8米
体重：392.0千克
特性：三角风暴

从下颚伸出的长须释放着粒子，用来控制气体的浓度和湿度，从而操控天气。绿色的皮肤闪耀着绿宝石一般的光泽。三角风暴使得天气变为“乱气流”，且无法改成其他天气（极少数精灵除外），乱气流会让克制飞行的技能伤害恢复通常伤害。

华丽大赛





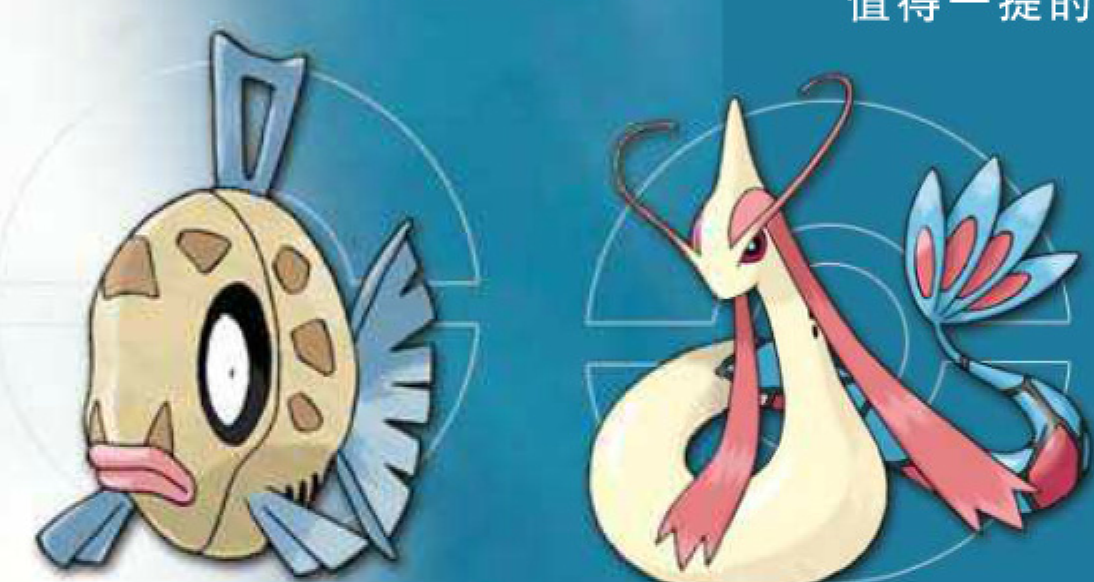
华丽大赛是精灵之间魅力的较量，而部分精灵的进化也跟魅力值有关。精灵的魅力值有 5 种，而拥有的技能也对应大赛的 5 种主题，结合自身的魅力和技能的魅力，得分最高的精灵就会胜出。

值得一提的是，本作的华丽大赛中，如果点击下屏的摄像机按钮，你就可以跟自己的精灵合照。不过在某种意义上，这其实算是一种羞耻 PLAY 吧……

COS皮卡丘

在首次参加华丽大赛时，玩家会收到一只雌性皮卡丘，这只皮卡丘的尾巴不仅分叉，而且有黑色的爱心图案。也只有这只皮卡丘可以在华丽大赛中换装。五种打扮对应了五种魅力值，并且可以在平时的战斗中出场。各种打扮的皮卡丘分别还会掌握钢系、冰系、仙系、电系和格斗系的技能，这些技能都是普通的皮卡丘无法学会的。

▽“美丽”值提升后才能进化的精灵。





露琪亚



露琪亚将带领玩家入门华丽大赛。利用她赠送的搅拌器，就能将树果制成能量方块。喂食能力方块后，精灵的魅力就会提高。



试玩版情报

近日本作的试玩版已经放出，但日版要通过杂志的下载码才能玩到。在试玩版中，我们可以看到本作的冰山一角。

试玩版以多周目循环为主，每周目大吾都会和主角一起乘坐拉帝欧斯或者拉帝亚斯，从空中飞翔至目的地。然后玩家需要完成一些小任务，比如找到某个 NPC 小孩，或者跟场景内的训练员战斗等等，流程基本都比较短。但一些新的 MEGA 进化在试玩版中都会出场，比如带有 MEGA 石的大钢蛇就可以继承到正式版中。

对比前作《口袋妖怪 X・Y》，可以看到试玩版在画面细节上有所进步，比如积水里可以看到倒影，投精灵球的动作更为连贯。无论是反派团队还是普通的训练员，在他们出场时背景都加入了更多的动态效果。其中熔岩团和海洋团则除了首领是 3D 建模之外，都回归了精美的立绘。另外，在精灵进化的时候，可以看到背景并不是前作那种单调的纯色，而是模拟了精灵球内部的空间，而在剧情过场中，Q 版人物的表情也丰富了一些。从最近的预告片我们还能发现，一些关键的动画还采用了人设原画的比例，也就是只有战斗时才会出现的那种建模。至于界面方面，本作按照每个按钮和页面的功能，为这些元素进行了拟物的设计，比如战斗时下屏的道具按钮就是个背包，而背包界面看起来就是打开了拉链的样子，更重要的是，诸如地图和精灵的情报界面都按照原作的样式翻新，老玩家会感到非常熟悉。



从3代开始，《帝国》已经成为了“《真·三国无双》系列”的标准配置。《猛将传》可以没有，《帝国》是一定要出的。前作《真·三国无双6 帝国》大幅削弱政略的举动让老玩家颇为不满，这次的《真·三国无双7 帝国》目前官方没有对此进行详细说明，新变化主要集中于战斗方面，不过从东京游戏展的试玩来看政略方面应该是比前作强了不少。值得一提的是本作还有Xbox One版，这应该算是目前Xbox One上最强的日式游戏了。不过中文版延期到了明年，有兴趣的玩家有得等喽！

真·三国无双7 帝国	Koei Tecmo	动作
多机种	真·三国无双7 Empires	日版
	2014年11月20日 / 本地1~2人，在线2人	对应年龄：12岁以上
	PS4/Xbox One版售价为6800日元，PS3版售价为5800日元	

何谓“帝国”

“《真·三国无双 帝国》系列”是以对应的本传为基础，加入策略成分后诞生的分支作品，可以将其视为《三国志》+《真·三国无双》的结合。游戏中玩家扮演的是三国时期的一名角色，以君主或部下的身分内外活跃，最终以统一大陆为目标。游戏由政略和战斗两大部分组成，通过政略可以提升国力并对战斗产生有益或不利的影响，战斗部分和对应的本传玩法相似，但随政略结果会产生很大的变数。

在《真·三国无双7 帝国》中，玩家可以体验从无名浪人到天朝皇帝的过程，玩法多种多样。此外游戏还加入了结婚和生子的设定，作为君主可以选择退位并选择继承人，和过去的系列作品相比玩法又有新的进化。



争霸模式

和过去一样，争霸模式是《帝国》最主要的模式。本作的争霸模式总共提供了800名以上的角色供玩家选择，其中包括了《真·三国无双7》的全部无双武将，并加入了荀彧这名全新的角色。当然玩家也可以使用自定义角色来进行游戏。游戏为玩家提供了诸如黄巾之乱、赤壁之战的多个剧本，也有汇集了全部角色的梦幻剧本。

争霸模式的流程由军议、军略、战斗、事件组成，玩家重复这些过程，直至最后达成目标。具体如下：



军议：军议每隔数月召开一次，用以制定本势力今后数月的势力方针和玩家自身的政略目标。玩家身为君主时，可以自行决定方针；如果只是部下，那么只能提出自己的参考意见，功勋不够的话有被君主无视的可能。

军略：每月都会进行，用来选择具体的内政指令。具体分为人事、军事、富国、外交、谋略、战斗、休养、施设等若干项，比起前作来丰富了不少。根据玩家的行动，隐藏的人德值会产生变化，从而导致后续指令和结局发生变化。

战斗：这回的战斗增加了依赖战，完成依赖战后可以获得各种资源、武器和道具。

事件：满足一定条件后发生的事件，除了有存在于史实的历史事件外，也有架空的原创事件。重要事件会对游戏进程产生重大影响。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

自定义要素



自定义要素一向是《帝国》最吸引人的要素之一。把自己的亲朋好友、最爱角色全部实名编入游戏中，一起饮马长江、中原逐鹿，何其快哉！（当然也有把自己讨厌的人编入游戏然后抓来“哔”的玩法。）本作的自定义要素更加强大，首先自定义角色方面拥有更多的细节设置，连皱纹、胡须都可以分别设置；其次，本作可以自定义军团。包括士兵防具的形状颜色、纹章、军旗等等。有趣的是就连士兵的体格都可以设定，你可以打造矮人军团或巨人军团；第三，本作还支持自定义军马，可以在各种名马的基础上设定马匹的毛色、体格和能力；最后，本作还加入了《战国无双 帝国》的剧本编辑模式，不过功能更加丰富。不仅可以设置各地区的势力详细，还可以自由编辑剧本以及说明文。

当然，再强大的自定义要素如果只能自己编着玩，那就没意思了。本作支持上传和下载玩家的编辑成果，懒得动手的玩家不妨当一回伸手党。另外本作还可以继承《真·三国无双 6 帝国》的自定义角色，当然，没有前作的 Xbox One 版就没有办法了。

秘计系统

本作战斗系统的最大特色，就是名为秘计的系统。每场战斗开始前玩家可以携带最多 5 条秘计，每条秘计需要消耗数量不等的秘计槽，另外秘计本身也有冷却时间的设定，不能连续发动。而强力的秘计还需要派遣专门的军团去执行，该军团会暂时退出战场。

秘计的种类多种多样，有直接对敌人或据点造成伤害的，也有强化我方、改变天气这样的辅助效果，强力的秘计甚至会对整个战场造成影响。以下是几条已经公布的秘计：



大火计	对敌人的所有据点使用火计，一定时间内据点里的敌人会持续受到伤害。
气合	玩家武将的无双槽回复两条。
团结	玩家武将以及身边的我军回复体力。
招风祭坛	让战场上刮起强风，被破坏后无效。

本作还存在着组合秘计，例如大火计＋招风祭坛，可以让大火计的效果加强。但如果是大火计＋招雨祭坛，则会让大火计的效果下降。相反的如果敌人使用火计，就赶快降雨吧！

秘计可以直接花钱从学问所里购入，也有只能从配偶、义兄弟或君主处拿到的贵重秘计。



试玩感受

在东京游戏展上，本作提供了试玩，虽然试玩版的内容很少，但依然可以看出一些端倪。

首先本作应该是对策略要素进行了强化，已知人事里会有仕官、劝诱、交流、宴会，富国里有施设建设、救济民众，比起前作来不知进化了多少。不过究竟能达到什么地步，可能需要实际拿到游戏之后了。

试玩版提供了本作惟一的新角色荀彧，他的得意武器是阵杖。阵杖是一种设置型的武器，通过 C1、C2、C3 来设置结界，然后用特定的 C 技来引爆结界，给结界里的敌人造成极大伤害。总的来说是一种很容易上手的武器，对付群敌十分有效，但对敌将的威慑力不足，这个时候就必须用无双乱舞来速战速决了。

本次试玩中可以选择的秘计不多，值得一提的本作还新加入了简易据点的设定。玩家可以选择在任意地点设置一个临时的据点，从而改变据点的连携情况。对于连携就是生命线的《帝国》来说，这一设定可谓非常大胆。由于试玩版的难度不高，所以还无法有更深刻的体验。高难度下如果敌人也能设置简易据点，相信会是相当麻烦的事情。



字	文若
势力	魏
得意武器	阵杖
声优	大原崇

荀彧



历史上是曹操手下的头号军师，对其霸业有着巨大的贡献。游戏中的设定与历史相仿，他拥有过人的眼力、广阔的人脉，擅长挖掘人才。



在之前的 TGS 合刊中我们已经向大家介绍了关于《高达破坏者 2》一些简要情报，想必读者朋友们已经开始期待这款高达共斗类游戏续作的到来，本作已经预定于 12 月 18 日正式在 PS3 与 PSV 双平台上登场，而繁体中文版也将同时与玩家们见面。本作的故事以宇宙及地球为舞台，加入了新的原创角色，另外本作的战场中也出现了许多值得关注的新要素，本期前线将为大家逐一介绍。

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam

ガンダムブレイカー

故事背景

距人类向宇宙殖民已经经过了数年的时间。

人们也逐渐开始使用地球住民及宇宙住民来区别称呼居住在地球上的人类以及居住在宇宙殖民地上的人类。

起初保持着良好关系的两方，逐渐因为彼此的立场、主张的不同而产生对立。

为了与实力占优的地球方对抗，多数的殖民卫星开始组成联盟。

在这种情势下，地球方的态度也更加强硬，依凭军事力的政治交涉也成为常态。

地球与殖民地联合之间的反复争端也导致双方做了许多无意义的决断，人类没有努力摸索和平的道路，而是把精力都浪费在兵器的开发上。

人类逐渐开始习惯了战争的事实，希望和平的人变得愈来愈少。

——这个世界被战火所包围——

最后的停战协议失效的数月后。

以在运输中的殖民卫星联合军所属舰船被地球军捕获并被拖运至某中立殖民卫星为导火线，新的战争拉开了帷幕。

主要登场角色介绍

本作不仅为高达模型的世界加入了故事背景，而且加入了性格各异的全新角色，故事与角色的引入也使这款以高达模型为主题的动作游戏更加有血有肉。值得一提的是，本作的角色设定是由担任动画《机动战士Gundam THE ORIGIN I 青瞳的卡斯巴尔》人设的ことぶきつかさ所担当，下面就让我们看看已经公布的 3 位原创角色的介绍。



蕾娅・海森贝尔克 レーア・ハイゼンベルク

声优：日笠阳子

蕾娅从士官学校辍学，离家出走并一直以殖民卫星警备公司驾驶员的身份生活着。她所居住的殖民卫星被卷入了地球军与殖民卫星联合军的纷争，在混乱之中邂逅了主人公并在此后一同行动。



修马 ショウマ

声优：阿部敦

地球军所属的驾驶员，阶级为曹长。由于战争的原因沦为孤儿，以流浪儿童的身分被现在的师傅收养，拥有惊人的武术才能。



》卡雷文·尤哈·基乌尔
カレヴィ・ユハ・キウル《

》声优：小西克幸

地球军所属的驾驶员，阶级为少尉。被派遣了护卫被俘的殖民卫星联合军舰船降入地球的任务，在遭受到殖民卫星联合军的袭击并进行反击战时与主人公相遇并在此后一同行动。





■躲过敌方战舰的猛攻，直击舰桥！

新增要素

》与巨大战舰的对决

在前作的战斗中，玩家已经体验到了与巨大的 PG 型钢普拉以及 MA 之间的激烈对决，而本作更新增了更具魄力的巨型战舰作为玩家的对手。这些战舰除了体型巨大外，更具有强大的火力支援，想要瓦解敌方部队的话，便去击破敌方战舰吧！

》关卡中的新设施



》炮台

炮台具有拔群的威力，玩家如果在关卡中发现炮台的话，一定要赶在敌人之前夺取它。



》米加骑兵(メガライダー)

本作中将加入可供玩家驾驶的“载具”，驾驶载具可以大幅提升移动速度，玩家可以击破驾驶载具的敌人来夺取载具。



》飞行踏板(ベースジャバー)

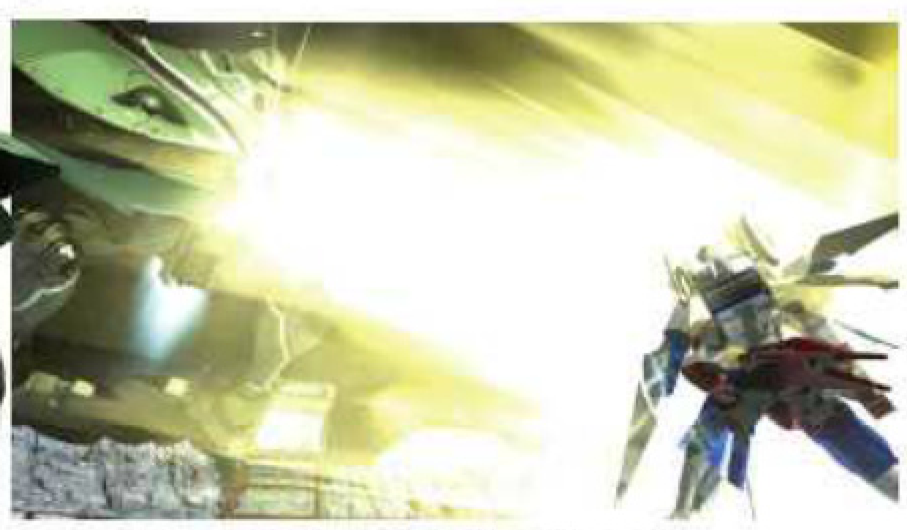
获得了飞行踏板的话，便可以在空中自由飞行，因此飞行踏板是空中战所不可或缺的。与米加骑兵一样，玩家可以通过击破驾驶飞行踏板的敌人来夺取它。

》压倒性的新巨型BOSS登场

在之前的前线中小编已经为大家介绍了本作的巨型 BOSS 之一的“高达 GP-03-D”，本次则将为大家介绍即将在本作中登场且体型更为巨大的大扎姆（ビグ・ザム）以及阿德拉斯提亚（アドラステア）。



》大扎姆



▲使用压倒性的大型米加粒子炮扫平敌人



►利用车轮使出强力的突进攻击



►配备大火力的二连装米加粒子炮



》阿德拉斯提亚

存档继承相关

玩家在前作中收集的部件大部分都可以继承到《高达破坏者 2》中。在前作中，部件强度是以“星级”区分的，而在本作却完全不同，部件将具有 LV 并且可以被强化。玩家可以省去整理重复部件的麻烦，重点培育自己喜欢的部件。下面将会列出存档继承的相关细节供玩家参考。

●与星级以及 HG、MG 之间差异无关，部件、武器、盾每种只有一个可被继承。

●所有继承的部件、武器、盾都将变为 HG 的 LV0 并在游戏初期便可使用。

●如果玩家获得了独角兽模式或者毁灭模式下的独角兽高达或者报丧女妖，玩家便可继承对应形态的独角兽高达或者报丧女妖的部件。

●红色异端高达改腿部以及背包以外的部件，将作为红色异端高达的部件继承。

●喷涂状态、贴纸、旧化等其他效果将不被继承。

结语

从已知的情报来看，本作加入了许多让玩家眼前一亮的新要素，部件系统也进化为部件强化系统，让玩家在享受收集乐趣的同时还能享受育成的乐趣。此外，本作还有未知的参战机体未公布，相信本作在正式发售的时候一定会给大家带来惊喜！

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

进入10月就代表来一只脚踏入了年末商战的前哨战，在10月里最值得注目的就是《世界传说 梦幻同盟》，虽说是手游移植，但这毕竟是整个2014年唯一一部在主机平台上发售的《传说》，在发售前还与手游进行了联动。《热情传说》经过了上期的消息大爆发之后近期的消息都比较少。许久未有动静的欧美版《心灵传说R》近期也公开了限定版的消息。

Tales Of 游戏情报

热情传说

纷争的爆发地 格雷布冈德盆地

格雷布冈德盆地是位于海兰德王国与罗兰斯帝国国境的盆地，周围都是岩石荒野。这里既是两国的交通要道，同时还是重要的战略据点。从高处看下来的可视地带非常狭窄，几乎没有可以发挥策略的余地，只能在封闭的空间里让彼此的军队进行正面碰撞。同时也因为这个地理特性，格雷布冈德盆地在过去也曾是几场有名战役的发生地，对这里发起侵略进攻也意味着有着与对方军队的整个战力来进行战斗的觉悟。长久以来，这里都作为两个之间的非武装缓冲地带来使用，但是现在，战火又即将开始燃起。





工房之都 拉斯顿贝尔

拉斯顿贝尔时罗兰斯帝国的商业都市，因集结了诸多优秀的手工艺人而闻名。城市里的建筑物风格新旧各异，在城市里贩卖的商品也都有着手工艺人各自的独特风格。这座城市最为有名的名胜就是以机械建造起来的钟楼，每天钟楼都会奏响优美的音色。这里同时还是通往海兰德王国的交通要道，因此商业活动频繁，居民们的自治意识也很强。但是在最近，在这座城市里一直发生着连续杀人或儿童失踪等让居民们人心惶惶的事件……





追加预约特典 声优签名台本抽选赠送

购买日版的玩家在下载预约特典的秘奥义时，还将会有机会获得《TOZ》的主线剧情收录台本，上面还有主演的8个声优的签名，不过台本的数量有限，只有20本。抽选活动时间为2015年1月22日~3月31日。该活动只有日版的《TOZ》才能够参加，因为这个活动的识别是通过BNGI的传说官网来进行的，玩家在购买到日版游戏时需要登录BNGI的传说官网（注册是免费的），将游戏的特典码输入进去之后才能够获得秘奥义特典的下载码，而港版就免除了这一过程，也就不能够参加台本的抽选活动。



Zestiria 小发现

- 艾莉夏的姓氏为迪弗达（ディフダ），全名艾莉夏·迪弗达。
- 史雷的7-11店铺限定特典换装里，手套上的导师纹章会变成7-11的logo。
- Amazon的店铺限定特典为PC壁纸，价格与普通版没有变化。
- ufotable的店铺限定特典为OP动画的分镜集。

世界传说 梦幻同盟

预约特典内容追加

不久之前3DS刚刚更新了主题更换功能，BNGI当下便毫不犹豫地宣布在《世界传说 梦幻同盟》的预约特典里追加主题下载码。本次收录的主题共有7种，目前公开的其中一种是由泽洛斯、露比亚、阿斯贝尔、里德、谢丽雅和卢克组合而成的"热情的红色"主题。玩家在拿到游戏之后需要先将特典卡片的特典码输入到"《传说》系列"官网**テイルズチャンネル+**（需注册，注册免费）后才能够拿到主题下载码。





心灵传说 R

英文版预约特典内容公开

欧美版的《心灵传说R》近日已经开始接受预约，欧美方面公开了预约特典的消息，预约特典的内容有伊涅斯、肯扎特、贝莉尔的《宵

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

星传说》换装，换装角色分别是朱蒂丝、拉皮德和帕蒂，同时还能够获得预约特典的辛古、琥珀与加拉德的换装，换装角色分别是《风雨传说》的凯乌斯、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的玛露塔、《圣恩传说》的马利克。目前英文版售价尚未确定。





Tales Of 周边动向

PS3 各作《传说》廉价版附赠主题样图公开

在 10 月初发售的廉价版《无尽传说》、《无尽传说 2》以及再廉价版《宵星传说》、《圣恩传说 f》属于系列 20 周年庆祝活动的一环，在四年前的 15 周年廉价版庆祝活动时各游戏都附送了《无尽传说》的 PS3/PSP 主题，而这次 20 周年也不例外，购买了上面四款游戏中任意一款的玩家都能够获得《热情传说》的 PS3 主题。



《深渊传说》"卢克·冯·法布雷"名片夹 & 项链接受预定





近日，BNGI 与 SuperGroupies 推出了以卢克和阿修为主体的名片夹与项链。与目前正在发售的其他首饰不同，这款名片夹与项链完全是根据预约量订做的，只有预约了才能够买到。预约时间从 10 月 7 日开始。

20 周年纪念版"传说一番赏"明年发售

7-11 最近与《传说》系列"走得很近，在前不久公布了独此一家的店铺限定特典换装与术技，其他近 30 家店铺特典都没有这待遇。在 TGS 上，他们又继续公开了与《传说》系列"的新合作企划——"一番赏"。本次一番赏预计在 2015 年 1 月开始发售，单抽售价 620 日元。



"Tales of Friend"系列再临

要说到《传说》系列"最有名的寿屋周边，那就要数"Tales of Friend"系列，"TOF"系列是寿屋风《传说》系列"周边的总称，目前这个系列囊括了橡胶挂饰、文件夹等等，在 Ebten 限定版里的杯子也经常会用到"TOF"系列的 Q 版小人。近日，寿屋公开了"TOF"系列的新周边，那便是附带背景的"TOF"系列亚力克挂饰。以往"TOF"系列的挂饰类周边都没有附带背景，这次加入了背景之后看起来十分新颖。亚力克挂饰分为两弹发售，每盒 10 个，单个售价 500 日元，一整盒 5000 日元，如果在寿屋官网买一整盒的话还能附送一个特别挂饰。





第一弹包括克雷斯、埃米尔（通常模式）、卢卡、斯帕达、尤利、弗连、阿斯贝尔、谢丽雅、路德加、尤里乌斯。寿屋 BOX 特典是爱露与维克多与露露。

第二弹包括斯坦、里昂、里德、罗伊德、泽洛斯、卢克（短发版）、阿修、米拉（TOX 版）、史雷、艾莉夏。寿屋 BOX 特典是凯伊路和裘达斯。

It's "Tales of"

《传说》系列"轶事集

■奥村大悟在《仙乐传说》的玛蒂尔设定图里特地标注了"巨大之实"。

■《无尽传说 2》的尤里乌斯在设定集里有第四阶段骸壳的设定图。

■系列正统作 15 个主角里有 13 个是坐过牢的。

■在《热情传说》公布后，由于画面引擎是沿用《无尽传说》系列"的那一套，部分玩家十分怀念《宵星传说》的动画渲染风，于是就弄出了一个"八头身的尤利·罗威尔"。





TIPS "《传说》系列"队伍成员的声优在其他作品里不会再次成为队友，但是有可能会以 NPC 或者 BOSS 的身份登场。



推出G级资料片已经是"《怪物猎人》系列"的老传统了，由于《怪物猎人4》中有探索任务存在，相信不少玩家已经提前体验到G级怪物的实力了，因此在《怪物猎人4G》中，Capcom用"极限状态"这一新元素来保证了游戏的难度，喜欢挑战自我的猎人们完全不必担心。而诸多新武器、新装备、以及新的极限强化系统、古文书收集、更丰富的探索任务等，充分保证的新作的耐玩度，各位猎人们请朝着更高的目标不断前进吧！

文 哪尼 美编 小瑟

怪物猎人 4G		Capcom	动作
3DS	モンスタ－ハンタ－4G		日版
	2014年10月11日	本地1、局域网1-4人、在线1-4人	对应年龄：15岁以上
	售价为：6264日元		

存档继承

继承条件

之前《怪物猎人4》卡带版玩家需要：

《怪物猎人4》卡带+大约6.2MB的SD卡储存空间（如果想要购入本作的下载版则需要额外2663MB的SD空间）

之前《怪物猎人4》下载版玩家需要：

含有游戏本体数据（确认本机可运行）的SD卡+大约6.2MB的SD卡储存空间（如果想要购入本作的下载版则需要额外2663MB的SD空间）

继承内容

可继承的内容

1. 游戏的进度，包括主线推进情况、任务完成情况、以及HR解禁后的HR等级等。

2. 所有的武器、装备、护石、素材道具，以及金钱和旅团点数等等（包含配信及挖掘装备）。

3. 狩猎数据、好友卡片、好友列表、到访猎人及勋章。

4. 所雇佣的艾露猫及其装备。

特殊情况

1. 继承时可重新设定角色的容貌、性别，如果性别出现变化，那么女性专用的"**セイラ－シリ－ズ**系列（水手服）"防具无法继承，默认为直接出售。其余的性别专用装备会自动进行转换，装备上的饰品会强制卸下并送回箱子内，箱子放不下的话则会被直接出售。因此想要变更猎人性别的玩家要格外留意。

2. 所有使用"真铠玉"强化过的防具会退回到未用"真铠玉"强化前的状态，使用过的真铠玉及升级所使用的金钱则悉数返还，玩家可以重新考虑如何分配。

无法继承的内容

1. 所持有的公会任务，事件任务及挑战任务等无法继承。

2. 前作中配信的任务、称号、公会名片，小猪衣服以及特别商品等无法继承（这些内容预定会在本作发售后重新配信）。

3. 邮便所中收件箱里的内容无法继承（建议先在前作游戏中取出）。

4. 斗技大会记录、扩张滑杆的设定、定型文、黑名单、自定义的调和列表书顺序、以及公会名片登陆的装备等。

5. 未雇佣的配信艾露猫、艾路猫探险队的委托状况。

6. 公会名片第三页的"猎人生活日记"。

7 前作的总游戏时间（不过会以徽章的形式在本作中出现）。

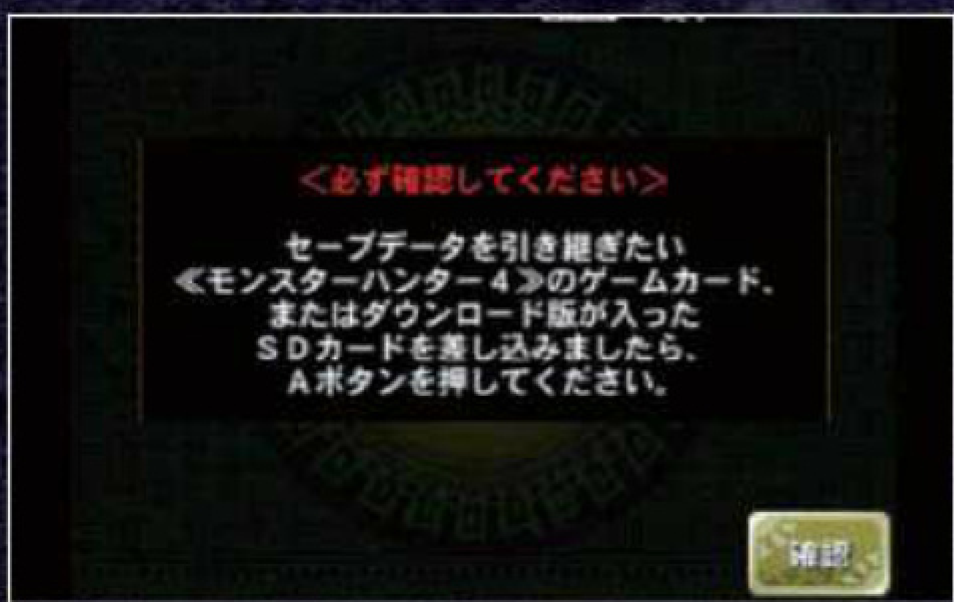
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

继承方法

STEP.1

进入游戏标题画面时，在下屏中选择"DATA CONVERT"。





STEP.2

一路按 A 键并选择"はい"进入这一画面后，直接拔出《MH4G》的卡带，然后插入带有存档数据的《MH4》卡带(或者带有下载版的 SD 卡)，进行数据继承。=

STEP.3

确认继承的数据后，系统会提示将《MH4G》的卡带插回去(或者带有下载版的 SD 卡)，之后选择"はい"即可成功继承。



STEP.5

继承结束后，游戏会重新启动。之后在《MH4G》的菜单画面选择 Continue，右上角有继承标志的档位。





新 3DS 相关

新款的 3DS 和 3DS LL 追加了右滑杆及 ZL/ZR 键，不过需要注意的是，这些新按键虽然是直接集成在机器上的，但是在《怪物猎人 4G》中依然会被识别为扩张控制器。玩家必须按 START 键调出系统菜单，在"オプション"→"扩张スライドパッド"中设定为"使用する"，这些按键才可以使用。而按键具体的功能依然是在"扩张スライドパッド操作"中进行调整。

系统篇

本作的基础系统大部分都沿用了《怪物猎人 4》的设定，由于杂志的篇幅关系，大部分相同的内容本次就不再重复了，大家可以参阅 331 期的系统部分。本次的系统篇着重介绍实用度高、与前作相比有所变化、以及新加入的内容等，对于完全的新手玩家而言可能无法做到巨细靡遗，还请见谅。

基本操作

据点中操作

按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	移动光标、选择对话人物
A键	对话、确定
B键	取消
X键	整理道具
START	打开/关闭菜单
SELECT	打开/关闭菜单

地图中共有操作（纳刀状态）

按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	调整视角
A键	调查、采集、攀爬
B键	取消、蹲下/站起
X键	拔刀
Y键	使用当前道具
摇杆+B键	朝相应方向翻滚
R键	长按奔跑
L键	短按视角归中，长按开启便捷道具栏
START	打开/关闭菜单
SELECT	打开/关闭菜单

特殊操作

按键	效果
按START/SELECT后按X键	发出圆形信号提示
长按L后按A键	向右选择道具
长按L后按Y键	向左选择道具
长按L后按X键（远程武器）	向上选择弹药或瓶
长按L后按B键（远程武器）	向下选择弹药或瓶

通信相关

邂逅通信

玩家可以将公会卡片、艾露猫和公会任务通过邂逅通信的形式与其他玩家交换。要注意的是，配信艾露猫的时候不会同时配信其身上的装备，并且配送给对方的艾露猫的级别也会回到初始状态。配信出去的艾露猫和公会任务仍然会保留在玩家处，因此不必担心会有任何损失。邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存 50 张，公会任务总共可容纳 50 个，艾露猫也能存储 50 只。

联机通信

游戏支持最多 4 人的本地 / 网络联机，

选择下屏中右下角的**ワールドマップ**（世界地图）后，点击最上方的"**一人で游ぶ/みんなで游ぶ**（单人游戏 / 多人游戏），便会出现选择通信状态的菜单：

ひとりで游ぶ（オフライン）：



单人游玩

近くの人と游ぶ（ローカル通信）：与附近的人一起游玩

远くの人と游ぶ（インターネット通信）：与院方的人一起游玩



本地联机

选择“近くの人と游ぶ（ローカル通信）”后，点击“集会所を作る”创建房间，或是“集会所を探す”搜索房间。只要与好友处于同一局域网内，就可以相互搜寻到，进入到同一房间后即可进行联机狩猎。

网络联机



选择“远くの人と游ぶ（インターネット通信）”后，点击““集会所を作る”创建房间，或是“集会所を探す”随机搜索在线的房间，如果想要加入远方好友的房间的话，必须选择”フレンドリスト（好友列表）”，查看是否有好友的房间。

创建房间

移动先の集会所：设定集会所的位置，可以选择“バレバル”（下位/上位），或是“大老殿（G位）”，根据任务需要而定。

募集ハンター：设定想要招募的猎人等级。

クエスト形式：设定房间的具体任务倾向，比如是采集、狩猎或是斗技大会，以及具体等级的公会任务等等。

ターゲット：设定具体的任务内容，比如任务等级，狩猎的目标怪物等，以此来更精确地招募合适的伙伴。

募集文：设定房间的口号。

パスワード：设定房间密码，防止不明人士闯进你的房间。



▲玩家可以在此对集会所房间进行进一步设定。

※ 设定好的募集文、房间密码和信号通知都可以在集会所的铜锣娘处进行变更。另外在本作中，菜单中会显示房间的识别番号，可将番号告诉非好友玩家，让其输入番号即可进入集会所房间。

搜索房间



▲玩家可以在此搜索猎人募集条件和任务内容等，选择有空位的房间即可加入。



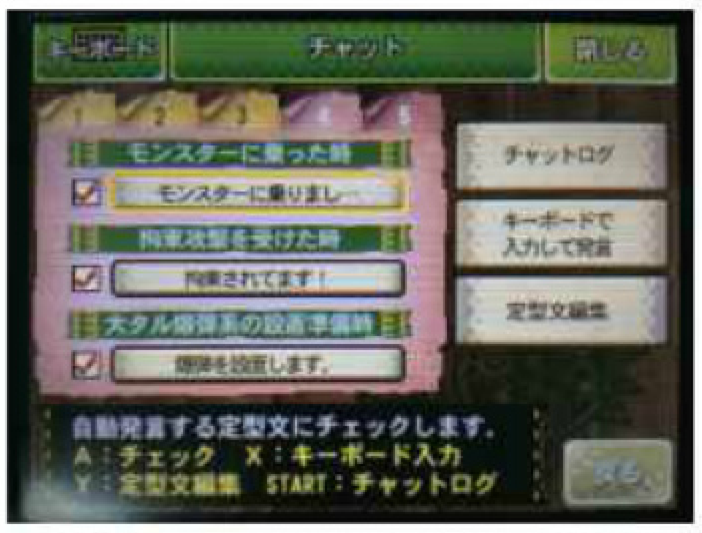
▲本地通信→点击下屏画面最上方的“猎人搜索”并点击“OFF”图标让其变为“ON”即可开启自动搜索在你附近已开启无线通信的猎人。

房间功能

踢人：按START键打开系统菜单，第二页的倒数第二项“メンバ-から外す”即是踢人选项。

好友相关：

好友列表（フレンドリスト）	查看FC好友的状态，点击显示“参加可能”的好友可直接进入其所在的房间（满员状态下除外）。
好友登录申请（フレンド登录申请）	点击公会卡片，选择“送る”后点选“向全员发送（全员に送る）”的话可向房间里的所有人发送自己的公会卡片，选择“个别发送（个别に送る）”则只向指定的人发送。
屏蔽列表登录（ブロックリスト登录）	把在线的玩家加入屏蔽列表，要注意的是将其登录后便不能一起进行游戏，也不能接受来自于此玩家的一切信息。
屏蔽列表（ブロックリスト）	查看被屏蔽的玩家，在这里也可以解除对其的屏蔽状态。
拒绝收信设定（受信拒否设定）	屏蔽其他玩家发来的信息。



定型文：选择“チャット”后便可以看到5页定型文，其中前三页为即时发言的定型文，第四、五页则是本作新加入的为自动定型文功能。

当猎人在任务中骑上怪物、设置了炸弹或陷入紧急异常状态时，系统就会即刻发出设置好的定型文提醒其他玩家，非常贴心。这样玩家就可以比较方便并准确地掌握队友的状态了。

选择聊天记录（チャットログ）则可查看进入该集会所后所有的聊天记录。

选择输入发言（キ－ボ－ドで入力して发言）可输入日文或英文与其他玩家聊天。

选择定型文编集则可更改系统设置的定型文。

新的据点——唐杜尔马（ドンドルマ）

如果你在前作中完成了村6★的紧急任务“高難度：天を廻りて戻り来よ”，并顺利继承了存档。那么当游戏开始后，与团长对话后就可以通过世界地图前往新的据点——唐杜尔马（ドンドルマ）展开全新的旅程了。



自宅（マイハウス）

床（ベッド）：进行游戏存档

随行猫信息板（オトモボ-ド）：管理艾露猫，具体可参阅后文的“艾露猫相关“部分

道具箱（アイテムBOX）：进行道具、装备的管理，以及猎人外貌的调整等。

房间服务（ルームサービス）：

猫猫探险队（モンニャン队）	让猫猫探险队出发探险，并根据探险结果获取报酬
画廊（ギャラリー）	观看游戏中已解锁的影像
下载内容（ダウンロードコンテンツ）	连接互联网进行下载

小猪（プーギー）：

爱抚（なでる）	抚摸小猪
抱起（だっこする）	抱起小猪进行移动，可以出自宅
换装（着せ替えする）	给小猪换装，小猪的服装可以在探索时找到
更名（名前を変える）	可以从备好的名字中选择小猪的新名字，或者自己给小猪重新取名
表演（ロデオ）	将小猪抱出自宅外，然后点选“表演”的话艾露猫会和小猪进行才艺展示

任务柜台（クエストカウンター）

在看板娘处可接受村任务，★的数目越多任务难度越高，达成后仍可重复接受任务。一些关键和紧急的村任务需跟相关NPC对话后才能接受。



猫厨房（屋台のキッチン）



选择两种食材并花费一定的金钱或旅团点数后就可以拜托猫厨师制作猫饭，猫饭最大的用途就是为猎人和随行猫附加特殊的技能，比如提升体力和耐力上限，以及给予各种加成效果等，当然搭配不当的话也是有可能带来负面效果的。

要点

1. 食材分为肉、鱼、谷物、野菜、乳制品和酒这六大种类，每种试采都分为三个等级，以★数进行区分。所组合出的食材的★总数 ×10 便是可增加的体力，而一个新鲜的食材可将耐力值上限提升 25 点，两个新鲜食材搭配即可将耐力值上限提升至最大，附加技能发动的成功率更高。

2. 本作中还加入了“极上”食材，完成村 8 ★任务后即可开启。极上的效果每次会随机出现在某种食材上，使用极上食材后耐力槽上限将会提升至最高，并且一定会发动该类料理搭配所附加的技能。

3. 使用食事券的话所有食材都会变为新鲜状态，并且可以免费享用猫饭，而使用高级食事券的话还会额外发动该料理的所有食事技能。

烤肉机

花费 50pts 的旅团点数委托猫厨师烤肉，不过烤肉机的功能要随着任务的推进才会解锁

特注烤肉机	完成村4★任务——“气高き女王・リオレイア”
猫大厨的烤肉机	完成龙人问屋・村人的纳品依赖——“料理长、肉を焼く”

食材升级任务

“肉”食材等级提升任务
集会所2★任务“冻れるポポノタン”
集会所3★任务“冰海の大食汉共！”
集会所4★任务“金と银の牙兽旋风”

“鱼”食材等级提升任务
村3★任务“ドスゲネポスを捕获せよ！”
村3★任务“ドクターのドス毒研究”完成后，达成龙人商人的纳品委托“お鱼は鲜度か命”
集会所3★任务“狩人たちの天域！”

“谷物”食材等级提升任务
村2★任务“アルセルタス、突击！”
村4★任务“ガララアジャラの狩猎”
村5★任务“火龙を捕获せよ”

“野菜”食材等级提升任务
村2★任务“アルセルタス、突击！”
村4★任务“ガララアジャラの狩猎”
村5★任务“火龙を捕获せよ”

“乳制品”食材等级提升任务
村3★任务“ゲリョスを狩猎せよ！”完成后，达成龙人商人的纳品委托“荣养满点ミルク！”
村4★任务“ふたつの影”
村6★任务“秘密の卵搬运?最后の难问”

“酒”食材等级提升任务
集会所4★任务“なんて素敌な灰水晶”
集会所5★任务“燃え上がる双炎”
集会所6★任务“高难度：天と地の领域”

龙人问屋



アイテムを増やす

给予龙人商人相应的道具后，就可以委托她来帮忙增加该道具的数量（前提是自己起码要有一个该类道具），之后选择依赖回数并交纳相应的旅团点数即可。我们只要完成对应数量的任务后就可以回来接收了，如果额外给予龙仙花、龙仙丹等道具的话，还可以让回报提升。另外随着任务的进行，还会提升荷车的数量和流通度，这样每次可同时进行的委托及数量便会提高。

荷车	追加条件
第2台	完成村4★任务“垂皮油の纳品”
第3台	宗成村5★任务“高难度：白夜の舞踏会”

流通度等级	可委托次数	出现条件
流通度★	最多3次	初期
流通度★★	最多5次	累计委托增加该类道具21次以上时解锁
流通度★★★	最多10次	累计委托增加该类道具46次以上时解锁

素材を交換する

使用已有的怪物素材交换未在游戏中出现的其他怪物的素材，随着剧情的推进可供交换的素材也会增加。

下位/上位		
交换素材	所需素材	必要完成的任务
青熊兽の甲壳	狗龙の爪	村★3“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”
青熊兽の毛	狗龙の皮	
水兽の爪	ドスランポスの爪	
海绵质の皮	ドスランポスの皮	
极彩色の羽	奇猿狐の毛	
へんなクチバシ	奇猿狐の耳	
土砂龙の甲壳	ゴム质の皮	村★4“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”
土砂龙の头壳	毒怪鸟の头	
潜口龙の皮	岩龙の甲壳	村★5“黑く蚀み地を染めん”
鲜やかな体液	岩龙の翼	
镰蟹の甲壳	绞蛇龙の甲壳	
镰蟹の铗	寒气立つクチバシ	
爆锤龙の骨髓	铠龙の头壳	村★5“天空山の支配者たち”
爆锤龙の耐热壳	铠龙の甲壳	
迅龙の黑毛	雷狼龙の甲壳	
迅龙の骨髓	雷狼龙の逆鳞	
迅龙の刃翼	雷狼龙の爪	
尾槌龙の苔甲	火龙の甲壳	村★6“高难度：远离に见やる豪の山”后完成集会所★3“高难度：砂を渡るは锖びた岩船”
尾槌龙の鳞	火龙の尻尾	
溶岩龙の鳞	轰龙の鳞	
溶岩龙のヒレ	轰龙の牙	
角龙の甲壳	碎龙の甲壳	村★6“高难度：暴动情报、碎龙在り！”
上质なねじれた角	碎龙の头壳	
老山龙の甲壳	豪山龙の红鳞	村★6“高难度：远离に见やる豪の山”
老山龙の大爪	豪山龙の腕甲	
老山龙の角	大地の龙玉	

下位/上位

交换素材	所需素材	必要完成的任务
炎妃龙の坚壳	苍火龙の坚壳	村★6“高难度：狂威の黑轰龙”
炎妃龙のたてがみ	苍火龙の翼	
ランゴスタの薄羽	飞甲虫の坚壳	集会所★4“自己主张の激しい者たち”
砂龙の上ヒレ	狗龙の尖爪	
砂龙の上鳞	狗龙の上皮	
盾蟹の坚壳	桃毛兽の刚毛	
盾蟹の尖爪	桃毛兽の尖爪	
灯鱼龙の上皮	雌火龙の上鳞	集会所★5“华丽なる魅惑色と樱色”
灯鱼龙の上棘	雌火龙の上棘	
赤甲兽の坚壳	白兔兽の刚毛	
琥珀色の锐牙	绞蛇龙の上鸣甲	
冰牙龙の上毛皮	绞蛇龙の上皮	
雪狮子の刚毛	化け鲛の上皮	
雪狮子の髭	化け鲛の上鳞	
雪狮子の锐牙	化け鲛の上ヒレ	
海龙の高电壳	黑铠龙の头壳	集会所★6“高难度：黑き龙たちの挟击”
海龙の苍玉	铠龙の延髓	
炎戈龙の坚壳	黑轰龙の坚壳	
炎戈龙の上ヒレ	黑轰龙の尖爪	
砦蟹の铁	金狮子の怒发、希望の证G	集会所★7“高难度：怒发の金狮子狩猎！”
砦蟹の坚甲	金狮子の斗魂、希望の证G	
砦蟹の尖爪	金狮子の金角、希望の证G	
大海龙の甲皮	恐暴龙の黑皮	集会所★7“高难度：恐怖と暴动の2头狩り”
湾曲した龙角	恐暴龙の大牙、希望の证G	
神秘の发光体	恐暴龙の宝玉、希望の证G	
霞龙の上皮	钢の龙鳞	集会所★7“高难度：狩人は天晴の梦を见る”
霞龙の宝玉	钢龙の宝玉、希望の证	
霞龙の尻尾	钢龙の尻尾、希望の证	
浮岳龙の体液	豪山龙の上红鳞	集会所★7“高难度：豪勇の证明”
神龙木	荒一しい龙尖角、希望の证	
神龙苔	豪山龙の上腕甲	
崩龙の削颚	霸龙の大牙	集会所★7“高难度：横行霸道アカムトルム”
	希望の证	
崩龙の坚壳	霸龙の坚壳	
崩龙の宝玉	霸龙の宝玉、希望の证	
煌黑龙の逆鳞	蛇王龙の尾鳞	集会所★7“千古不易を讴う王”
煌黑龙の翼膜	蛇王龙の睨眼	
天をつらぬく角	天剑の龙玉、希望の证G	

G位

交换素材	所需素材	必要完成的任务
风牙龙の锐爪	雷狼龙の尖爪	村★9雷霆は铠を穿つ矛となるか?
冰碎龙の坚甲	黑轰龙の锐牙	村★10白日の王
琥珀色の重牙	绞蛇龙の重鸣甲	集会所G★1高难度：破られた静寂
冰牙龙の厚毛皮	绞蛇龙の厚皮	
尾槌龙の重壳	重甲虫の重壳	集会所G★2高难度：翠色の狂演者たち
尾槌龙の刚角	重甲虫の重颚	
ドボルストーン	特浓重甲エキス	
爆锤龙の重壳	铠龙の重壳	
爆锤龙の天壳	铠龙の天壳	
炎妃龙の重壳	炎王龙の重壳	村★10高难度：ジゴクから来た宿敌达
炎妃龙の尻尾	炎王龙の韧尾	
老山龙の苍大爪	钢龙の刚爪	
炎戈龙の重壳	樱火龙の厚鳞	集会所G★1砂に笑き夸る二本樱
炎戈龙の特上ビレ	樱火龙の重壳	
冰碎龙の重壳	影蜘蛛の重壳	
彩鸟の厚鳞	奇猿狐の豪刚毛	集会所G★1高难度：落ち着きのない2头组
极彩色の艳羽根	奇猿狐の地狱耳	
红彩鸟の刚翼	毒怪鸟の紫刚翼	
灯鱼龙の厚皮	砂龙の紫鳞	集会所G★1高难度：雄の虫、大集合!
灯鱼龙の秘棘	砂龙の桃ヒレ	
ランゴスタの斩羽	飞甲虫の斩羽	
青熊兽の重壳	彻甲虫の重壳	
土砂龙の重壳	真珠色の艳皮	集会所G★1フルフル连续狩猎
土砂龙の重头壳	特撰アルビノ	
风牙龙の刚爪	鬼蛙の刚爪	
赤甲兽の重壳	白兔兽の豪刚毛	
潜口龙の重壳	雌火龙の厚鳞	集会所G★1高难度：4本のハサミ击ち！？
光り辉く体液	雌火龙の重壳	
镰蟹の朱爪	盾蟹の紫爪	
海龙の厚鳞	火龙の厚鳞	集会所G★2天穹の好敌手
海龙の雷电壳	火龙の刚翼	
海龙の苍天鳞	火龙の天鳞	
白海龙の雷电壳	苍火龙の重壳	
白海龙の刚角	苍火龙の韧尾	
迅龙の豪黑毛	雷狼龙の雷电毛	集会所G★2高难度：山樱、春乱るるは稻光
迅龙の刚刃翼	雷狼龙の刚爪	
迅龙の天鳞	雷狼龙の天玉	

G位

交换素材	所需素材	必要完成的任务
溶岩龙の厚鳞	黑轰龙の厚鳞	集会所G★2高难度：黑き暴风に摇るる地
溶岩龙の特上ビレ	黑轰龙の刚爪	
钢锤龙の重耐热壳	黑铠龙の重头壳	
大海龙の鳞	混沌の龙鳞	集会所G★3天を见るごとく蚀を见し
大海龙の铠毛	二律を缠う乱翼	
深渊の龙玉	背反する双逆鳞	
浮岳龙のヒレ	霞龙の刚翼	集会所G★3高难度：霞か云か古きぞ出ずる
太古の龙苔	霞龙の特上皮	
太古の龙木	霞龙の韧尾	
峰山龙の重岩壳	金狮子の黑荒毛	集会所G★3高难度：峻烈の岸边にて
峰山龙の重腕甲	黄金の煌毛	
神々しい龙牙	金狮子の刚角	
月迅龙の透刃翼	大轰龙の刚爆爪、霸王の证	集会所G★3坏天瓦解
胧月の欠片	惊异の大爆心、霸王の证	
岚龙の坚壳	霸龙の重壳	集会所G★3高难度：剥触する原祸の外套
岚龙の飞膜	霸龙の重棘、霸王の证	
天空の龙玉	霸导玉、霸王の证	
煌黑龙の天鳞	蛇帝龙の厚钢皮	集会所G★3高难度：不朽不灭を讴う帝
煌黑龙の凶爪	蛇帝龙の刚钩爪、霸王の证	
琉璃色の龙神玉	天剑の龙神玉、霸王の证	
冥海龙の雷电壳	碎龙の击灭拳、霸王の证G	集会所G★3高难度：乱れ笑く连爆の华
冥海龙の雷魂	不灭の炉心壳、王の证G	
老山龙の重壳	崩龙の重壳	集会所G★3高难度：白银の地は崩坏す
老山龙の厚鳞	崩龙の厚腹鳞、霸王の证G	
老山龙の天鳞	崩天玉、霸王の证G	
煌黑龙の黑鳞	巨戟龙の塞鳞	集会所G★3高难度：颓废の沼
煌黑龙の灼热核	巨戟龙の战爪、霸王の证G	
光炎の大龙玉	战火の龙神玉、霸王の证G	

品物を见る

使用旅团点数来交换相应的道具。

村人の纳品依赖

完成相应的任务后在这里会出现来自村人的委托，只要交纳相应的旅团点数及所需的素材即可。完成纳品依赖后，可以获得提升食材等级、追加据点设施、提升随行猫雇佣数量等奖励。

依赖名	出现条件	所需旅团点数	所需素材	报酬
取引はミツの味	完成村★3「危机！テツカブラを狩れ！」	1500pts	モンスターの体液*1、のりこねバッタ*3	龙人问屋追加“モガ养蜂所”
荣养满点ミルク!	完成村★3「ゲリョスを狩猎せよ！」	2000pts	ケルビの角*3、落阳草の根*2	乳制品食材等级上升
お鱼は鲜度が命!	完成村★5「ドクターのドス毒研究」」	2500pts	冰结袋*2、ブヨブヨした皮*3	鱼食材等级提升
街との取引	到达シナト村后	2000pts	アルビノエキス*3、ライトクリスタル*3	龙人问屋追加“ドンドルマ市场”
料理长、肉を烧く	完成村★5「ガブラスの讨伐」	3000pts	火龙の翼膜*5、红莲石*3	猫厨师处追加十连烤肉机
ぽかぽか岛、增筑!	完成村★5「无双の狩人」	3000pts	大きな骨*4、垂皮龙の皮*5	可雇佣随行猫数增加到30
ぽかぽか岛、さらに增筑!	完成村★6「高难度：暗黑の狩猎」	4000pts	翼蛇龙の皮*5、上龙骨*5	可雇佣随行猫数增加到40
ぽかぽか岛、もっと增筑!	完成村★7「ついばみ好きな青怪鸟」	5000pts	盾蟹の小壳*5、坚牢な骨*2	可雇佣随行猫数增加到50
研究所、改良!	完成集会所G★2「高难度：怪しき骸蜘蛛达の研究」	5000pts	影蜘蛛の重壳*3、皇帝バッタ*3	可以装备LV2的抗龙石?属击、抗龙石?心击
研究所、さらに改良!	完成集会所G★2「高难度：暴走する虎鲛」	6000pts	苍火龙の厚鳞*3、ピュアクリスタル*1	可同时装备2个抗龙石头，研究所追加“要塞防卫式弩炮弹”和“高密度灭龙炭”。

加工屋

用来进行武器生产和强化，并可同时生产艾露猫武器的设施，随着剧情推进到纳古利村后就可以在加工屋进行装饰品的生产和更换了。所生产的装备和装饰品基本都带有一定的技能点数，当相同类型的技能达到一定的数值时就会发动技能，比如将多件带

有回复速度技能的装备组合点数达到 15 点的话，即可发动“回复速度 +2”的技能，此技能具体来说就是在受到伤害时，体力槽红色的部分会很快得到回复。点选装备按 L 或者 R 键可切换到技能系统（スキル系统）进行查看。

本作中新增了一些复合技能，下面便给出详细的技能列表。



▼制作和强化装备的加工屋。

能力上升系

系统	点数	发动技能	效果
攻击	25	攻击力UP【超】	基本攻击力+25
	20	攻击力UP【大】	基本攻击力+20
	15	攻击力UP【中】	基本攻击力+15
	10	攻击力UP【小】	基本攻击力+10
	-10	攻击力DOWN【小】	基本攻击力-5
	-15	攻击力DOWN【中】	基本攻击力-10
	-20	攻击力DOWN【大】	基本攻击力-15
防御	25	防御力UP【超】	基本防御力1.08倍+30（小数点以下舍去）
	20	防御力UP【大】	基本防御力1.05倍+25（小数点以下舍去）
	15	防御力UP【中】	基本防御力1.03倍+20（小数点以下舍去）
	10	防御力UP【小】	基本防御力1.00倍+15（小数点以下舍去）
	-10	防御力DOWN【小】	基本防御力-10
	-15	防御力DOWN【中】	基本防御力0.95倍-10
	-20	防御力DOWN【大】	基本防御力0.9倍-10
体力	15	体力+50	初期体力+50
	10	体力+20	初期体力+20
	-10	体力-10	初期体力-10
	-15	体力-30	初期体力-30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性+20
	10	火耐性【小】	火耐性+15
	-10	火耐性弱化	火耐性-10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性+20
	10	水耐性【小】	水耐性+15
	-10	水耐性弱化	水耐性-10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性+20
	10	雷耐性【小】	雷耐性+15
	-10	雷耐性弱化	雷耐性-10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性+20
	10	冰耐性【小】	冰耐性+15
	-10	冰耐性弱化	冰耐性-10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性+20
	10	龙耐性【小】	龙耐性+15
	-10	龙耐性弱化	龙耐性-10

属性攻击强化系

系统	点数	发动技能	效果
火属性攻击	20	火属性攻击强化+3	火属性攻击和火炎弹威力1.15倍+90
	15	火属性攻击强化+2	火属性攻击和火炎弹威力1.1倍+60
	10	火属性攻击强化+1	火属性攻击和火炎弹威力1.05倍+40
	-10	火属性攻击弱化-1	火属性攻击和火炎弹威力0.75倍
水属性攻击	20	水属性攻击强化+3	水属性攻击和水冷弹威力1.15倍+90
	15	水属性攻击强化+2	水属性攻击和水冷弹威力1.1倍+60
	10	水属性攻击强化+1	水属性攻击和水冷弹威力1.05倍+40
	-10	水属性攻击弱化-1	水属性攻击和水冷弹威力0.75倍
雷属性攻击	20	雷属性攻击强化+3	雷属性攻击和电击弹威力1.15倍+90
	15	雷属性攻击强化+2	雷属性攻击和电击弹威力1.1倍+60
	10	雷属性攻击强化+1	雷属性攻击和电击弹威力1.05倍+40
	-10	雷属性攻击弱化-1	雷属性攻击和电击弹威力0.75倍
冰属性攻击	20	冰属性攻击强化+3	冰属性攻击和冰结弹威力1.15倍+90
	15	冰属性攻击强化+2	冰属性攻击和冰结弹威力1.1倍+60
	10	冰属性攻击强化+1	冰属性攻击和冰结弹威力1.05倍+40
	-10	冰属性攻击弱化-1	冰属性攻击和冰结弹威力0.75倍
龙属性攻击	20	龙属性攻击强化+3	龙属性攻击和灭龙弹威力1.15倍+90
	15	龙属性攻击强化+2	龙属性攻击和灭龙弹威力1.1倍+60
	10	龙属性攻击强化+1	龙属性攻击和灭龙弹威力1.05倍+40
	-10	龙属性攻击弱化-1	龙属性攻击和灭龙弹威力0.75倍
属性攻击	10	属性攻击强化	各属性攻击威力1.1倍
	-10	属性攻击弱化	各属性攻击威力0.9倍

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	-10	毒倍加	中毒所减少的HP增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	-10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	-10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	1/2几率不会陷入晕眩状态
	-10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥＆雪无效	不会变成雪人状态
对防御DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	15	バイオドクタ-	こやし玉必定会使怪物换区，こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入因臭气异常状态和爆破异常状态，狂龙症发症时间缓和
	10	细菌研究家	こやし玉必定会使怪物换区，こやし玉调和成功率和效果上升，不会陷入因臭气异常状态和爆破异常状态
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
裂伤	10	裂伤无效	不会陷入裂伤状态
	-10	裂伤倍加	裂伤的时间加倍
耐粘	10	粘着无效	蜘蛛网拘束状态和重油拘束状态无效化

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
	-10	なまくら	斩味消耗速度增加
匠	10	斩れ味レベル+1	斩味上升一阶段
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短
	-10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
	-10	未熟	攻击不弹刀的部分也有1/3几率弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附带减气效果，威力小幅上升

战斗（射手）系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数+1	轻弩速射时的子弹+1
装填速度	20	装填速度+3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	15	装填速度+2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	10	装填速度+1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	-10	装填速度-1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	-15	装填速度-2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	-20	装填速度-3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减+3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减+2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减+1	弩炮射击的后座力小幅减少
	-10	反动轻减-1	弩炮射击的后座力小幅增加
	-15	反动轻减-2	弩炮射击的后座力中幅增加
	-20	反动轻减-3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制+2	子弹的偏离无效
	10	ブレ抑制+1	子弹的偏离幅度减小
	-10	ブレ抑制-1	子弹的偏离幅度增加
	-15	ブレ抑制-2	子弹的偏离幅度大幅增加
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力1.1倍
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力1.1倍
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	弩炮的散弹威力1.2倍，弓的扩散矢威力1.3倍
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的贯通弹
散弹追加	15	散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶

战斗（射手）系

系统	点数	发动技能	效果
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
射法	10	弹幕强化	通常弹和连射矢、贯通弹和贯通矢的会心距离延长

战斗（共用）系

系统	点数	发动技能	效果
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间变为0.8倍，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量1.2倍
	-10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间变为1.2倍，双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量0.8倍
达人	30	见切りマスター	会心率+30%
	25	见切り+4	会心率+25%
	20	见切り+3	会心率+20%
	15	见切り+2	会心率+15%
	10	见切り+1	会心率+10%
	-10	见切り-1	会心率-5%
	-15	见切り-2	会心率-10%
	-20	见切り-3	会心率-15%
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
KO	10	KO术	打击武器的晕眩值累积值增加
减气攻击	10	スタミナ夺取	减气攻击削减的怪物耐力增加
体术	15	体术+2	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减半，面对大型怪物时无论朝任何方向都可以飞扑，并且飞扑距离增加
	10	体术+1	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减为3/4，面对大型怪物时无论朝任何方向都可以飞扑，并且飞扑距离增加
	-10	体术-1	回避、防御等行动耐力消耗1.2倍
	-15	体术-2	回避、防御等行动耐力消耗1.3倍
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响，龙风压的影响降为风压【大】的效果
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
スタミナ	10	ランナー	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量减半
	-10	钝足	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时，耐力消耗量倍增
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度倍增
	-10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减为3/4
回避性能	20	回避性能+3	回避时的无敌时间从0.2秒增加到0.6秒
	15	回避性能+2	回避时的无敌时间从0.2秒增加到0.4秒
	10	回避性能+1	回避时的无敌时间从0.2秒增加到0.33秒
	-10	回避性能DOWN	回避时的无敌时间从0.2秒缩短到0.1秒
回避距离	10	回避距离UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变为1.5倍
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击目标
	-10	挑拨	容易成为怪物的攻击目标
ガード强化	10	ガード强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガード性能	15	ガード性能+2	防御怪物攻击时的硬直大幅减少
	10	ガード性能+1	防御怪物攻击时的硬直减少
	-10	ガード性能-1	防御怪物攻击时的硬直增加
装填数	10	装填数UP	弩炮、铳枪和蓄能斧可装填子弹的最大装填数+1，弓追加一段蓄力攻击
笛	10	笛吹き名人	使用笛类道具时的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长、回复效果的旋律更容易出现较好的那种
炮术	20	炮术マスター	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力1.3倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力1.4倍，龙击炮的冷却时间减少到80秒
	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力1.2倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力1.3倍，龙击炮的冷却时间减少到90秒
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮的攻击力1.1倍，蓄能斧的榴弹瓶、弩的彻甲榴弹的威力1.15倍
爆弹强化	10	ボマー	爆弹威力1.3倍，JUMP爆弹1.2倍，爆炸类道具的调合成功率100%，武器爆破属性累积值1.2倍（和ネコの火药术并用时1.25倍）
底力	15	火事场力+2	体力40%以下时防御力+45、攻击力1.3倍
	10	火事场力+1	体力40%以下时防御力+45
	-10	心配性	体力40%以下时防御力+21、攻击力0.7倍

战斗（共用）系

系统	点数	发动技能	效果
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升，第一次为攻击力1.1倍、防御力上升15%，第二次为攻击力1.2倍、防御力上升30%
本气	15	力の解放+2	受到180伤害或和大型怪物对峙5分钟以上时，会心率+50%和耐力消耗降为1/4，持续90秒
	10	力の解放+1	受到180伤害或和大型怪物对峙5分钟以上时，会心率+30%和耐力消耗降为1/2，持续90秒
斗魂	15	挑战者+2	怪物发怒时，技能持有者基本攻击+25、会心率+20%
	10	挑战者+1	怪物发怒时，技能持有者基本攻击+10、会心率+10%
无伤	10	フルチャ-ジ	满体力时基本攻击力+20
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性（某些武器的括号内属性）
根性	10	根性	体力64以上受到导致力尽的伤害时令HP剩余1，一次猫车内只发动一次
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力和防御力1.1倍
号令	10	オトモの号令	当随从猫休息时，使用动作（アクション）菜单里的"かけごえ"可让其满血归复，10分钟内不能连续使用
自动防御	10	オ-トガ-ド	拔刀中自动防御怪物的攻击
乘り	15	乘りマスタ-	乘骑成功率大幅上升，乘骑连打按键时槽的增加量大幅增加
	10	乘り名人	乘骑成功率小幅上升，乘骑连打按键时槽的增加量小幅增加
	-10	乘り下手	乘骑成功率下降，乘骑连打按键时槽的增加量减少
狂击耐性	10	无我の境地	克服狂龙病毒所需的攻击次数减半，克服后的得到会心率上升效果从15%变为30%
特殊攻击	15	状态异常攻击+2	异常属性攻击的蓄积值1.2倍+10
	10	状态异常攻击+1	异常属性攻击的蓄积值1.1倍+10
	-10	状态异常攻击-1	异常属性攻击的蓄积值0.9倍
特殊会心	10	会心击【特殊】	会心攻击时状态异常累积值增加
属性会心	10	会心击【属性】	会心攻击时属性伤害增加

任务关联系

系统	点数	发动技能	效果
运气	20	激运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由22/32升为31/32
	15	强运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由22/32升为28/32
	10	幸运	任务报酬素材变多的几率增加，几率由22/32升为25/32
	-10	不运	任务报酬素材变多的几率减少，几率由22/32降为16/32
	-15	灾难	任务报酬素材变多的几率减少，几率由22/32降为8/32
千里眼	15	自动マ-キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ-ル后会显示怪物的具体状态，没有投ペイントボ-ル的情况下，任务开始时或每隔一段时间会显示怪物位置
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	20	捕获マスタ-	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由2～3格提升到固定4格
	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由2～3格提升到3～4格
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，报酬格数由2～3格提升到固定3格
狩人	10	ハンタ-生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	-10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	-10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
燃鳞	10	燃鳞	获得和拿着火把时的同样效果，小型怪物不敢接近

回复・道具系

系统	点数	发动技能	效果
回复速度	15	回复速度+2	体力槽红色部分的回复速度加快4倍
	10	回复速度+1	体力槽的红色部分的回复速度加快2倍
	-10	回复速度-1	体力槽的红色部分的回复速度减慢2倍
	-15	回复速度-2	体力槽的红色部分的回复速度减慢4倍
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时1/4的几率将伤害减少到0.7倍
	-10	恶灵の加护	受到怪物攻击时1/4的几率将伤害增加到1.3倍

回复・道具系

系统	点数	发动技能	效果
回复量	10	体力回复量UP	自身受到的回复道具效果增加到1.25倍
	−10	体力回复量DOWN	自身受到的回复道具效果减少到0.75倍
广域	20	广域+2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域+1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长到1.5倍
	−10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短到2/3
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	−10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	−15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく+使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	使用增加耐力上限的道具时，耐力槽再增加25
食事	15	早食い+2	使用食用系道具时速度加快
	10	早食い+1	吃肉时速度加快
	−10	スローライフ	吃肉时速度减慢
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	10	调合成功率+20%	调合成功率+20%
	−10	调合成功率−10%	调合成功率−10%
	−15	调合成功率−20%	调合成功率−20%
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具时得到的必定是最大值
高速设置	10	罠师	调和陷阱成功率变为100%，设置陷阱和爆弹的速度加快
满足感	10	节食	使用食用系道具时一定几率不消耗个数
キノコ大好き	10	茸食	可以食用蘑菇类道具，并获得新的效果。アオキノコ=回复药、ニトロダケ=怪力の种、マヒダケ=忍耐の种、毒テングダケ=荣养剂、クタビレダケ=强走药、マンドラゴラ=秘药、ドキドキノコ随机以上任意一个效果

采取系

系统	点数	发动技能	效果
采取	20	采取マスター	采集点的采集到道具的几率由25/32变为31/32
	15	采取+2	采集点的采集到道具的几率由25/32变为29/32
	10	采取+1	采集点的采集到道具的几率由25/32变为27/32
	−10	采取−1	采集点的采集到道具的几率由25/32变为21/32
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具的不损坏几率变为1/2
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン的不损坏几率变为1/4，笛的不损坏几率变为1/3
	−10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具有1/4几率变得更容易损坏
	−15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具有1/2几率变得更容易损坏
ハチミツ	10	ハニーハンター	采取蜂蜜时一次可采到2个，采到2个时变为3个
护石王	20	お守りマスター	挖护石时50%的几率可一次挖到2个
	15	お守りハンター	挖护石时30%的几率可一次挖到2个
	10	お守り收集	挖护石时20%的几率可一次挖到2个
剥ぎ取り	20	剥ぎ取りマスター	在剥ぎ取り达人基础上有25/32的几率再增加一次剥取次数
	15	剥ぎ取り达人	剥取附加刚体效果，剥取次数+1
	10	剥ぎ取り铁人	剥取时附加刚体效果

复合系

系统	点数	发动技能	效果
状态耐性	10	护法	毒无效+气绝无效+麻痹无效+睡眠无效
怒	10	逆鳞	根性+“火事场力+2”
刀匠	10	真打	“斩れ味レベル+1”+攻击力UP【大】，和攻击力DOWN同时发动时，真打的效果优先
射手	10	刚弹	通常弹・连射矢UP+贯通弹・贯通矢UP+散弹・扩散矢UP
不动	10	金刚体	耳栓+风压无效【小】，受到攻击时的硬直动作减小
一心	10	精神力	集中+お肉大好き
顽强	10	铁壁	防御力UP【大】+铁面皮
强欲	10	增收	幸运+捕获达人
刚击	10	无慈悲	弱点特效+“见切り+2”
指挥	10	オトモ指挥官	采配+号令
居合	10	居合术【力】	拔刀术【力】+纳刀术
回避术	10	轻业师	“回避性能+1”+“体术+1”，但没有体术的面对大型怪物时可以朝任意方向使用飞扑的效果

复合系

系统	点数	发动技能	效果
盾持	10	盾使い	ガード强化+气力回复
洁癖	10	舞踏家	回避距离UP+フルチャージ
护石收集	10	お守りマニア	“采取+1”+お守りハンター
增幅	10	属物强化	属性攻击强化+アイテム使用强化
食欲	10	グルメ	“早食い+2”+お肉大好き+茸食
里稼业	10	暗跃	装填数UP+“调合成功率+20%”+隐密
斩术	10	心剑一体	心眼+业物
北辰纳豆流	10	ネバネバ剑法	不屈+ランナー+スタミナ夺取
秘传	10	奥义	觉醒+属性攻击强化+状态异常攻击
职工	10	トラップマスター	ボマー+高速设置
刚腕	10	强打	KO术+スタミナ夺取
祈愿	10	祝福	体力回复量UP+精灵の加护

其他

系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

武具屋

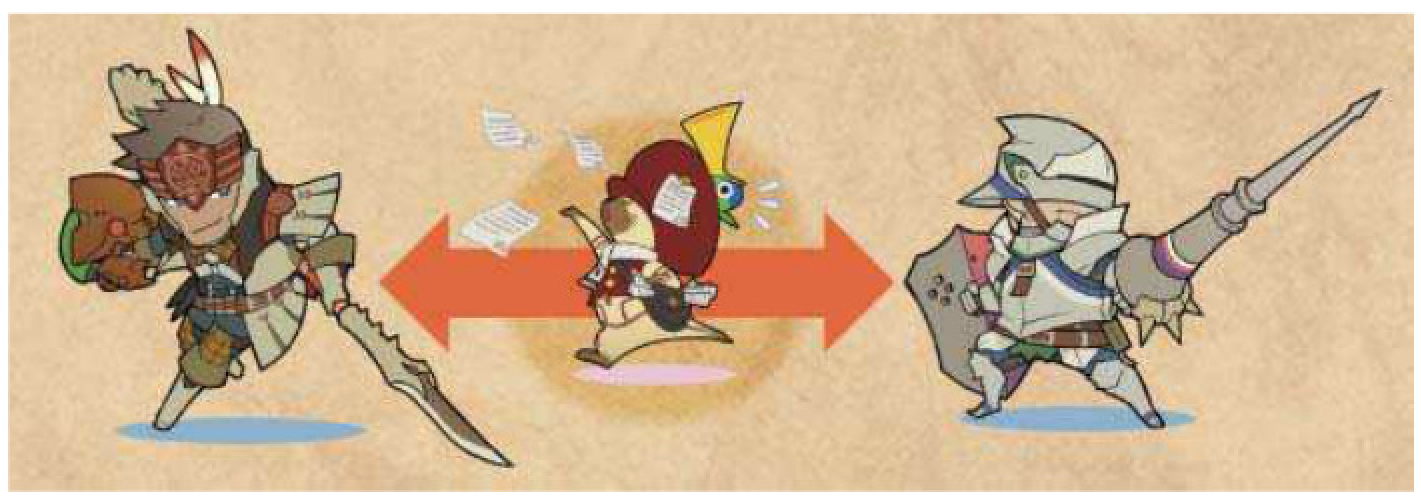
贩卖现成武器和防具的地方，只要花钱即可购入，不过并不会有什么强力的武器出售，老猎人们基本上可以完全无视。

杂货屋

购买和贩卖道具的设施。出售道具从用来进行回复的回复药到记载着怪物信息的书籍，覆盖面十分广泛。

邮差

设定邂逅通信设定的地方。通过邂逅通信玩家可以交换公会卡片，还可以交换艾露猫和公会任务，交换后玩家会继续保留艾露猫和任务。



邂逅通信的设定

①与邮差对话，选择“邂逅通信设定（**すれちがい**设定）”。

②在“通信设定”选项处选择“进行（**する**）”。

收件箱（受信Box）

邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存50张，公会任务总共可容纳50个，艾露猫也能存储50只。

终止邂逅通信

在本体设定的“**データ**管理”中选择“**すれちがい**通信管理”，然后点选“**モンスターハンター4**”，最后选择“**すれちがい**通信**をやめる**”即可终止邂逅通信。

狂龙病毒研究所（狂龙ウイルス研究所）

为应对因狂龙病毒而陷入极限状态的怪物所成立的设施，完成村★8任务“遗迹平原の有闲マダム”后解锁。

使用旅团点数可从助手设定抗龙石或是购买研究所出品的道



具，随着任务的推进出售道具的种类会增加。并且出售的道具有数量限制，售罄后必须继续完成任务才会补充。



抗龙石の设定

抗龙石种类	功能
抗龙石・耐冲	受到狂龙化怪物的伤害减少
抗龙石・刚击	给狂龙化怪物造成的伤害增加
抗龙石・属击	提升对狂龙化怪物的攻击属性的效果
抗龙石・心击	不容易被狂龙化怪物弹刀

研究アイテムを买う

道具	所需旅团点数	功能
万能汤けむり玉	300pts	回复所有的异常状态
生命の大粉尘	500pts	生命の粉尘的强化版，可大幅回复自己和同伴的体力
应急耳栓	200pts	对怪物的一次咆哮有免疫作用
要塞防卫式弩炮弹	50pts	战斗街限定的改良型弩炮用弹
高密度灭龙炭	1000pts	发射巨龙炮的必需材料

研究所道具解锁

1. 完成村★ 8 任务“遗迹平原の有闲マダム”后，与研究所助手对话，用旅团点数可换取“万能汤けむり玉”和“生命の大粉尘”。

2. 完成村★ 9 任务“地火に飞散する触龙虫”后，与团长和研究所助手对话可入手 Lv1 抗龙石・耐冲和 Lv1 抗龙石・刚击。

3. 完成村★ 9 任务“高难度：王と女帝は狂威に满つ”后可入手应急耳栓。

4. 完成村★ 10 任务“决战！クシャルダオラ”后可解锁 Lv2 抗龙石・耐冲和Lv2抗龙石・刚击。

5. 完成集会所 G ★ 1 任务“高难度：暴走する虎鲛”、G2 任务“高难度：怪しき骸蜘蛛达の研究”和“高难度：大脱走はお静かに”。

6. 回到村中与龙人商人对话会发生纳品委托。交纳 5000pts 的旅团点数、3 个影蜘蛛の重壳、3 个皇帝バッタ后解锁抗龙石・属击和抗龙石・心击。

7. 完成集会所 G ★ 3 任务“高难度：侵蚀の残滓”。

8. 与龙人商人对话，完成交纳 6000pts 旅团点数、苍火龙の厚鳞和 1 个ピュアクリスタル的纳品委托后，解锁要塞防卫式弩炮弹和高密度灭龙炭，可携带的抗龙石也变为两个。

圆形剧场（アリ－ナ）

与帮忙艾露猫（お手传いネコ）对话并就坐后可欣赏歌姬的表演，歌姬的演唱曲目会根据任务的完成情况解锁。与舞台左侧的受付娘对话可接受 G 级斗技大会的任务。

曲目	解锁任务
矶の呗	—
魂を宿す呗	村★7任务——勇者は兵长の奇袭を受けて
精灵へ歌う呗	村★8任务——勇者は骑士の孤枪を受けて
始まりの呗	村★8任务——勇者は王者の炎を受けて
まほろばの呗	村★10任务——高难度：勇者は冰の试练に答え
深渊の朔望～月震	集会所G★2任务——激突する对双角
生命に捧ぐ呗	集会所G★3任务——对错钢龙防卫作战

※ 任务完成后与圆形剧场的帮忙艾露猫对话即可解锁新任务。



大老殿



本作新追加的集会所，只有在这里可才以接到 G 级的集会所任务。

其他旧据点关键设施

武具研磨工房

纳古利村（ナグリ村）的独有设施，可用来研磨被称为“发掘装备”（也就是在探索时找到的“伤ついた武器”和“伤ついた防具”）的武器，研磨后玩家就可以使用了。研磨时所需的“研磨材”也可以在探索时通过挖矿挖到。就算是同名的发掘装备装备也会具备不同的性能。研磨后的装备还可以用铠玉和旅团点数进行强化，不过无法进行极限强化。

暖洋洋岛（ポカポカ岛）

处于奇可村（チコ村）的小岛，在据点的码头处乘坐小舟即可前往。小岛平日由管理人打理。完成了村★ 4 任务“ノラオトモ、危机一发”后，会解锁用来捕鱼的设施——投网マシ－ン和艾露猫探险队——モンニャン队。



摩诃炼金屋（マカ炼金屋）

处于席纳德村（シナト村）的设施，可以使用狂龙结晶来增加特定的道具，并能将护石进行重新制作，提升其性能。



道具炼金（アイテム炼金）

将想要增加的道具和狂龙结晶交出后就可以立刻增加该道具的数量，并且道具炼金不会减少玩家原有的道具，只会消耗狂龙结晶类的素材

护石炼金

将不需要的护石和狂龙结晶交给摩诃炼金屋就可以制作新的护石。玩家每完成一个任务，摩诃炼金屋就能完成一回护石炼金，玩家一次可委托三回炼金。炼金完成后与摩诃炼金屋对话，选择“护石**を受け取る**”就可以鉴定得到新的护石。

护石炼金列表

炼金术	需要的护石	需要的素材	结果
なぞの炼金术	なぞのお守り（兵士/斗士の护石）×3	狂龙结晶の欠片×1	なぞのお守り×1
光明の炼金术	光るお守り（骑士/城塞の护石）×3	狂龙结晶×1	光るお守り×1
いにしえの炼金术	古びたお守り（女王/王/龙の护石）×3	祸々しい狂龙结晶×1	古びたお守り×1
天运の炼金术	不限	狂龙结晶の欠片×1、狂龙结晶×1、祸々しい狂龙结晶×1	炼成结果随机
マカフシギの炼金术	不限	祸々しい狂龙结晶×3、秽れなき狂龙结晶×3	古びたお守り和风化したお守り，生成护石总数为3个

艾露猫相关



和前作一样，在单人游戏中玩家可以带两只艾露猫出任务，一只是自行设定的“主随从猫（**メインオトモ**）”，另外一只则是随着剧情推进在游戏中雇佣的“副随从猫（**サブオトモ**）”。多人联机时如果有超过2名以上的玩家，则不会带随行猫出阵。每只艾露猫在特性和技能倾向上都各有差异，可以根据需要做适当的选择。

获得艾露猫

除了可以在任务中雇佣流浪艾露猫外，玩家还可以通过下载、多人模式或邂逅通信模式下接受其他玩家配信的艾露猫。如果想要雇佣到实力更强的艾露猫，那么最好到G级任务中去寻找，任务难度越高则有可能雇佣到的猫就越好。下面给出G级任务中各个地图中有可能出现野生艾露猫的区域，玩家可以多去逛逛。

旧沙漠（昼/夜）：11区
遗迹平原：10区
地底洞窟：10区
原生林：10区
冰海：8区
地底火山：10区
天空山：4区

管理艾露猫

在自宅或者暖洋洋岛上点击“艾露猫信息板（**オトモボ－ド**）”就可以对艾露猫进行管理。



选项	说明
出击・特训の设定	选择是否让艾露猫出战。选择“休息（休憩）”时艾露猫不会出战，但干劲（**テンション**）会上升。选择进行特训的话艾露猫的等级会上升。

选项	说明
正选成员替换（**レギュラ－入れ替え**）	将雇佣的艾露猫从候补（控え）更换为正式成员（**レギュラ－**），最多可同时有五只正式成员。在“出击・特训の设定”中玩家可以选择让正选成员出战任务、休息或者特训
变更・出售装备（**そうびの变更・卖却**）	除了变更和出售艾露猫的装备外，玩家们还可以在这里登录或替换艾露猫的套装
更换内衣（**インナ－の变更**）	从两种艾露猫的内衣款式中选择一种
编辑艾露猫的说明（**オトモコメント编集**）	自由编辑艾露猫情报中的说明一览
解雇艾露猫（**オトモの解雇**）	解雇艾露猫。当艾露猫的数量达到最大时，继续雇佣的话系统就会自动解雇一只
雇佣配信艾露猫（配信**オトモの雇用**）	雇佣网上配信的艾露猫

艾露猫的干劲

干劲（**テンション**）越高艾露猫在采集、进攻怪物、合体技等方面的表现就会越好。吃猫饭时选择新鲜食材的话也会提升艾露猫的干劲。要注意的是在任务中让艾露猫体力为零、进行特训，让艾露猫作为艾露猫探险队的成员出发探险或投网捕鱼的话都会让其干劲下降。

艾露猫的倾向（トレンド）

倾向会影响艾露猫的各项能力数据以及在任务中的行动，并且不同的倾向也会影响“倾向技（**トレンド技**）”和“倾向技能（**トレンドスキル**）”。本作新增了“野兽”和“跳跃”两种倾向的艾露猫，前者会赋予玩家强走效果，对于使用双刀、太刀等机动性高的玩家来说很有帮助。后者则会辅助玩家起跳，不过起跳的时机和位置都比较随机。

倾向	说明
队长（リ－ダ－）	只有主随从猫才会具备的倾向。会提醒偷懒的副随从猫，受到怪物的攻击后队长倾向的艾露猫会在一定时间内提高攻击力，并会使用直面突击的进攻方式与怪物作战
助手（アシスト）	技术较全面，擅长各种辅助，比如通知猎人何时可进行捕获、自行发动千里眼之术等等
防守（ガ－ド）	拥有宛如钢铁之壁的防御力。会运用铁壁挑发之术对怪物拉仇恨。其使用的铁壁挑发强化术可有效抵挡平时无法承受的攻击
回复	擅长回复。在受到攻击或者撤退进行回复时会掉落药草、应急药或者生命の粉尘给主人。猎人陷入异常状态后会立即吹响解毒・消臭笛进行解除。当猎人的体力达到一定下限时，会积极吹奏回复笛来进行回复
寻宝（宝探し）	喜欢采集，不会对怪物进行攻击，专注于采集
搏斗（ファイト）	擅长攻击，比起其他倾向的艾露猫的攻击力要高。吹奏的鬼人笛会在一定时间内提高猎人和自身的攻击力，并可连续使用会心攻击，对怪物施行贯通攻击持续对怪物进行输出，在与大型怪物作战时非常实用
缴获（ぶんどり）	从远处对大型怪物进行攻击，会趁机从怪物身上缴获素材
爆破（ボマ－）	擅长用爆弹进行攻击。会对怪物设置大型爆弹，在愤怒时会使用威力较高的爆弹
野兽（ビ－スト）	通过回旋攻击减少怪物的耐力，让怪物陷入疲劳。此外还会对猎人施加强走效果
跳跃（ジャンプ）	当艾露猫向猎人发出信号时，向其奔跑即可对怪物发动跳跃攻击

艾露猫的合体技



由主随从猫和副随从猫合作释放的大型技能，有可进行强力输出的猫猫火龙车（**ネコ**式火龙车）、提升猎人体力和耐力最大值的猫猫应援乐团（**ネコ**式应援乐团）、以及扰乱怪物视线，为猎人的进攻和回复制造机会的猫

猫突击队（ネコ式突击队）。艾露猫的干劲越高合体技的效果就越显著。本作中艾露猫的合体技得到了进一步的加强。

合体技名称	发动条件
猫猫火龙车	大型怪物呈现疲劳/气绝状态
猫猫应援乐团	猎人受到一定的伤害/大型怪物呈现发怒状态/猎人被怪物的拘束攻击所困
猫猫突击队	大型怪物呈现发怒状态/大型怪物在空中移动

合体技大改造之术

当副艾露猫发动了“合体技大改造之术”时，合体技的效果不仅会得到大幅增强，也会变得更为华丽。

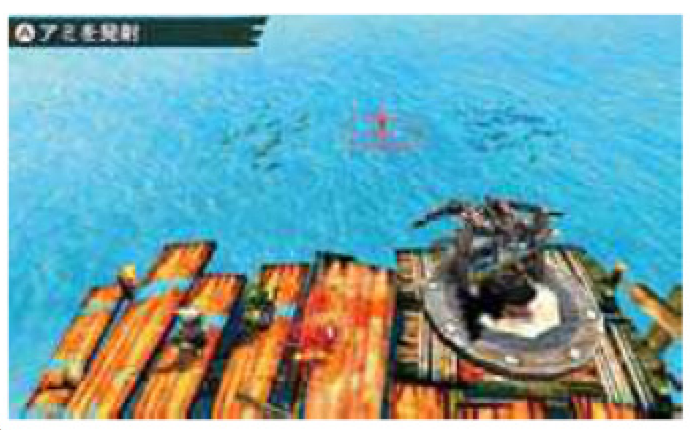


艾露猫的装备



和猎人的装备不同，艾露猫装备所需的是怪物的端材，怪物的端材主要是通过艾露猫探险队和投网机器获得。并且艾露猫的装备只分头和胴两部分，头部防具会影响艾露猫的狩猎目标类型。艾露猫的武器则主要分为用于切断的“斩”和进行打击的“打”属性武器这两种。

投网机器（投　マシ－ン）



在暖洋洋岛上使用的捕鱼利器。瞄准海上的鱼群，然后把握好时机投网就可以获得大丰收，使用投网机器可捕鱼三次，正式和候补的艾露猫都可以上场。

艾露猫探险队（モンニャン队）

让候补艾露猫进行探险的艾露猫探险队。打败怪物的话可得到生产装备的珍贵端材。一次最多可派遣五只艾露猫进行探险。

1. 探险流程



①选择探险路线（ル－ト选择）：玩家拥有的食料（しょくりょう）越多，就能将探险队派遣到更远的地方。

②选择艾露猫（参加オトモ选择）：只能从在后方待命的艾露猫中进行选择。

③出发作战：使用艾露猫技能与怪物进行作战。

④获得报酬：与怪物作战并将其击退的话作为报酬的端材数量会增加。

2. 探险技巧

●进行攻击前要注意怪物头像的颜色，如果是红色头像的怪物就使用黄色技能、蓝色头像的使用红色技能、黄色头像的则使用蓝色技能。

●颜色图标中的图案表示艾露猫所使用的技能。若是没有技能图标的话，说明此艾露猫不能发动技能进行攻击。

●当一只艾露猫同时有着两种技能时可用 X 键来选择要使用的技能。

●“きまぐれネコの术”可让艾露猫会随机发动任一颜色的技能攻击。



●出发前选择探险路线时可得知怪的属性，因此可选择技能相克的艾露猫进行战斗。

●技能相同的艾露猫可以发动合体技能，增加技能的威力。技能的威力大小和发动技能的图标大小成正比。

美容师猫（美容师ネコ）

在猎人的自宅中神出鬼没的美容师猫，完成美容师猫给的任务后可以获得徽章“イカしたアフロ”。以下为解锁徽章的步骤。

●完成村★ 10 任务“クシャルダオラ迎击战”并显示完 Staff 表后，与“知的なハンタ－”对话可解锁村★ 10 任务“高难度：乱れ飞ぶ触龙虫と刃”。

●完成“高难度：乱れ飞ぶ触龙虫と刃”后，再与“知的なハンタ－”对话，解锁“大轰龙は试练の香り”。

●完成“大轰龙は试练の香り”后在获得 G ★ 1 许可证的情况下与自宅中的美容师猫对话，可解锁任务“俺のソウルはブロウアップ”。

●完成“俺のソウルはブロウアップ”并解锁 G ★ 2 许可证后，在自宅与美容师猫对话，可解锁任务“俺のソウルはドスバッド”。

●完成“俺のソウルはドスバッド”并解锁 G ★ 3 许可证后，在自宅与美容师猫对话，可解锁任务“俺のソウルはオンリ－ワン”。

●完成上述任务后再与美容师猫对话，可解锁任务“高难度：ソウルフル☆ゴ－ルド”，完成任务后即可获得徽章。

战斗相关

异常状态回复

受到怪物的一些特殊攻击后，有时会出异常状态，而治疗方法也不尽相同。异常状态会对战斗造成很大的影响，因此必须尽快治疗。回营地的床上睡觉或使用在狂龙病毒研究所中购入的“万能汤けむり玉”，可以回复所有的异常状态。

注：属性耐性达到 20 以上的话此属性就会对猎人无效，达到 10 以上 20 以下的话此属性的异常状态的效果会减轻。

图标	名称	效果	治疗方法
	防御力Down	防御力下降	使用硬化药或忍耐之种
	全耐性Down	所有的属性耐性下降	使用ウチケシの实
	毒、猛毒	体力慢慢减少	服用げどく草/解毒药/汉方药/吹奏解毒笛
	气绝	一定时间内行动不能	受到攻击/摇摇杆或是连续敲击按键
	麻痹	一定时间内行动不能	受到猛烈攻击/摇摇杆或是连续敲击按键
	睡眠	移动速度变慢并入睡	在睡着前喝元气ドリンク/受到攻击/摇摇杆或是连续敲击按键
	恶臭	不能使用回复体力和耐力的道具	使用消臭玉
	雪人	行动变迟缓	使用消散剂/受到攻击/摇摇杆或是连续敲击按键
	系拘束	身体不能活动	受到攻击/摇摇杆或是连续敲击按键
	吸血	体力慢慢减少	通过反复回避甩掉吸血生物
	爆破	在经过一定时间或是受到强烈冲击会发生爆炸	使用消臭玉/通过反复回避灭掉身上的火星

图标	名称	效果	治疗方法
	木天蓼异常	容易被盗贼猫盯上	–
	火属性异常	体力慢慢减少	使用ウチケシの实，或是通过反复回避来解除。
	水属性异常	耐力回复速度减慢	使用ウチケシの实解除
	雷属性异常	在受到攻击时会容易造成气绝状态	使用ウチケシの实解除
	冰属性异常	耐力消耗增加	使用ウチケシの实解除
	龙属性异常	武器的属性值都会变为零	使用ウチケシの实解除
	狂龙病毒	当感染槽满后，猎人就会狂龙症发作，体力槽中能自然回复的红色部分会消失，所受的攻击伤害也会变大。	向带有狂龙病毒的怪物持续输出的话，狂龙症会被克服，短时间内玩家的会心率会上升。
	撕裂	与千刃龙战斗时被其飞甲射中或被其腿部的招式击中就会有一定几率陷入撕裂状态，撕裂状态中猎人只要移动或进行攻击都会不断失血	蹲下/食用烤肉或モスジャ–キ–

注：重油状态的治疗方法和系拘束一样。

乘骑攻击

乘骑攻击在本作中依然非常重要，玩家利用高低差地形或是操虫棍成功对怪物进行跳跃攻击的话，便能够进入乘骑攻击状态。


▲利用高低差地形来完成跳跃攻击。


▲当出现的攻击槽中移动的怪物头显示为红色(发怒)时玩家需一直按住 R 键稳住角色。


▲当头的颜色变为绿色时，玩家可按 X 或 A 键对其施加攻击。

当攻击槽达到 MAX 时，怪物会硬直倒地，此时就可以对其进行持续的攻击输出了。需要注意的是，成功进行乘骑攻击后，短时间内无法再次对怪物形成乘骑。

进行跳跃攻击

1. 使用操虫棍独有的跳跃技能

2. 利用高低差地形

在高处按住 R 键向落差处奔跑便可跳跃，除此之外也可按下 B 键通过回避动作从高处进行跳跃，跳跃的同时按 X 键即可发动跳跃攻击。

3. 挑飞

本作新增了将猎人挑飞后接空中攻击的新动作，可以发动挑飞动作的武器有大剑、锤子、狩猎笛、斩击斧和蓄能斧，以下为这五种武器发动挑飞的具体方法：

武器	发动招式	按键操作
大剑	挑斩	X+A
锤子	蓄力攻击2	蓄到第二段时松开R
	出锤攻击	收刀移动时X
	蓄力1追加攻击	按下R后立刻松开→X
	回转攻击收尾2	回转攻击转4～5圈后按X
狩猎笛	后方攻击	X+A
	后方演奏	笛柄攻击（下屏特殊攻击键）→R/后方攻击→R
斩击斧	捞斩	斧模式翻滚后A/X+A/横斩后接X/下屏特殊攻击键
蓄能斧	捞斩	斧模式X
	超高出力解放斩释放的冲击波	A/X→A

狂龙进化——极限状态

1. 极限状态的特征

在《MH4》中，由黑蚀龙所带来的狂龙病毒会让普通怪物进入狂龙状态，不仅实力提升，行动也更加疯狂。而本作中拜新加入的千刃龙所赐，狂龙病毒会更深入地感染普通怪物，使它们进入全新的“极限状态”。

处于极限状态的怪物，行动更加疯狂，实力也大幅增强。甚至身体会大幅硬化，即便使用紫斩的武器也会频繁地发生弹刀。

2. 应对方法——抗龙石

开启狂龙病毒研究所后，就可以装备抗龙石，随着流程的推进，可装备的抗龙石等级也会随之提升。只要使用抗龙石攻击敌人，不仅可以得到提升攻击/防御力的效果，还可以让弹刀的情况大幅降低。持续用使用抗龙石的话，还可以抑制怪物的极限状态，使其回复常态（不过一段时间后还是有可能再次极限化）

抗龙石的使用方法类似于砥石，需要玩家在任务中主动使用，不过没有数量限制，速度也比砥石要快得多。不同的抗龙石所的持续时间不同，而持续时间过后，则必须等其冷却后才能再次使用。

种类	可使用条件	持续时间	冷却时间	抑制效果	效果
LV1 抗龙石?耐冲	完成村★9任务“地火に飞散する蚀龙虫”	长	快	中	减少狂龙化怪物带来的伤害
LV2 抗龙石?耐冲	村主线任务通关后	长	快	大	
LV1 抗龙石?刚击	完成村★9任务“地火に飞散する蚀龙虫”	较短	普通	中	对狂龙化怪物造成的伤害提升
LV2 抗龙石?刚击	村主线任务通关后	较短	普通	大	
LV2 抗龙石?属击	完成龙人商人の纳品依赖“研究所、改良！”	普通	快	大	对狂龙化怪物造成的属性伤害和异常状态效果提升
LV2 抗龙石?心击	特别任务中入手	短	慢	大	对狂龙化怪物的攻击不容易被弹刀

3. 特别报酬——极龙玉

成功讨伐极限状态的怪物后，猎人们有一定的几率可以获取专属素材“极龙玉”或是“大极龙玉”，其作用是可以用来对稀有度 8 以上处于最终形态的武器做进一步的极限强化，不过挖掘武器无法进行强化。

村主线任务通关后与加工屋的铁匠对话,菜单中便会追加“极限强化”功能。

极限强化的效果有以下三种：

极限强化【攻击】：为武器附加攻击倍率 +20 的效果（相当于装备了技能“攻击力 UP 大”）

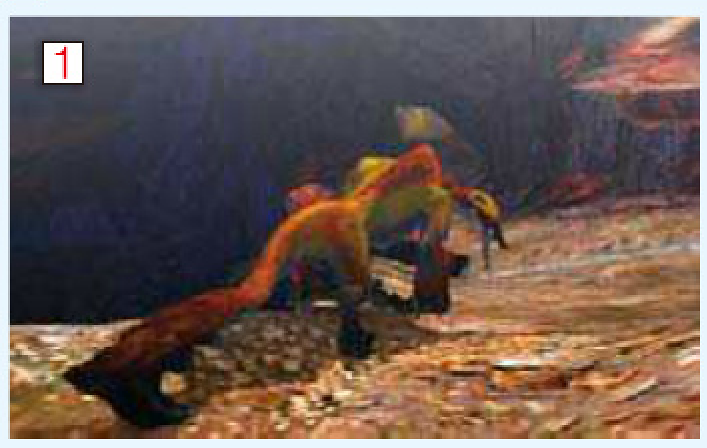


极限强化【防御】：为武器附加防御力 +60 的效果。

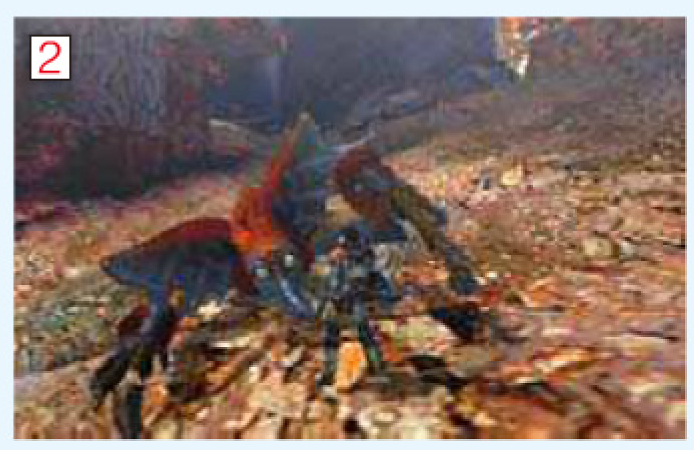
极限强化【生命力】：为武器附加攻击怪物即可回复体力的效果。

怪物捕获

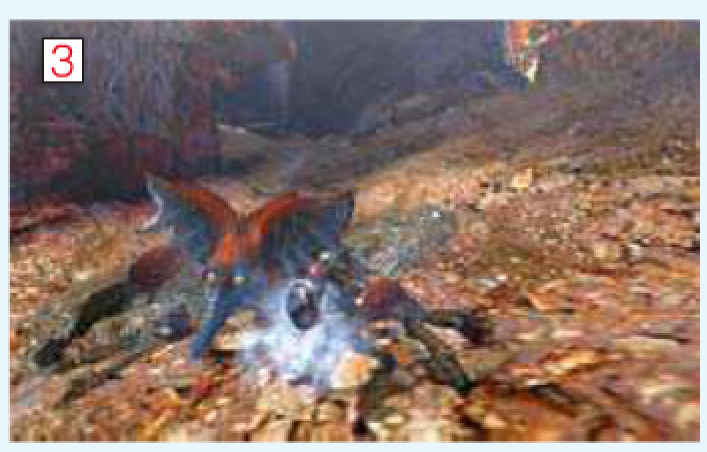
除了任务要求猎人对怪物进行捕获外，在一般的狩猎任务中也可以通过捕获来完成任务。处于二猫情况下可以尽量使用捕获避免最终功亏一篑，并且捕获怪物所获得的素材也更多。



▲当怪物变得一瘸一拐时说明其已经变得十分虚弱，已可以开始进行捕捉。



▲在怪的附近设置好陷阱然后等它中招。



▲一旦怪物中了陷阱，就赶快使用捕获用的麻醉玉或麻醉弹，麻醉玉的投掷方法是事先在道具窗口选中麻醉玉，然后近距离对准妖怪，将摇杆前推并同时按 Y 键进行投掷在一般情况下通常需要准备两个及其以上的麻醉玉。当其陷入昏睡状态时即视为捕捉成功。

任务相关

关于不同任务的介绍相信大部分玩家都已经比较了解了，因此这里只将两个本作中新引入的元素。

小插曲任务（エピソ - ドクエスト）



本作新增的任务类型，玩家可通过下载取得。取得任务后与自宅中的房间服务随从猫对话，选择想要进入的小插曲任务，集会所中就会出现该任务的相关角色，与该角色对话就可以接受小插曲任务。小插曲任务允许联机，但只有接任务的玩家才能算作完成任务。

古文书



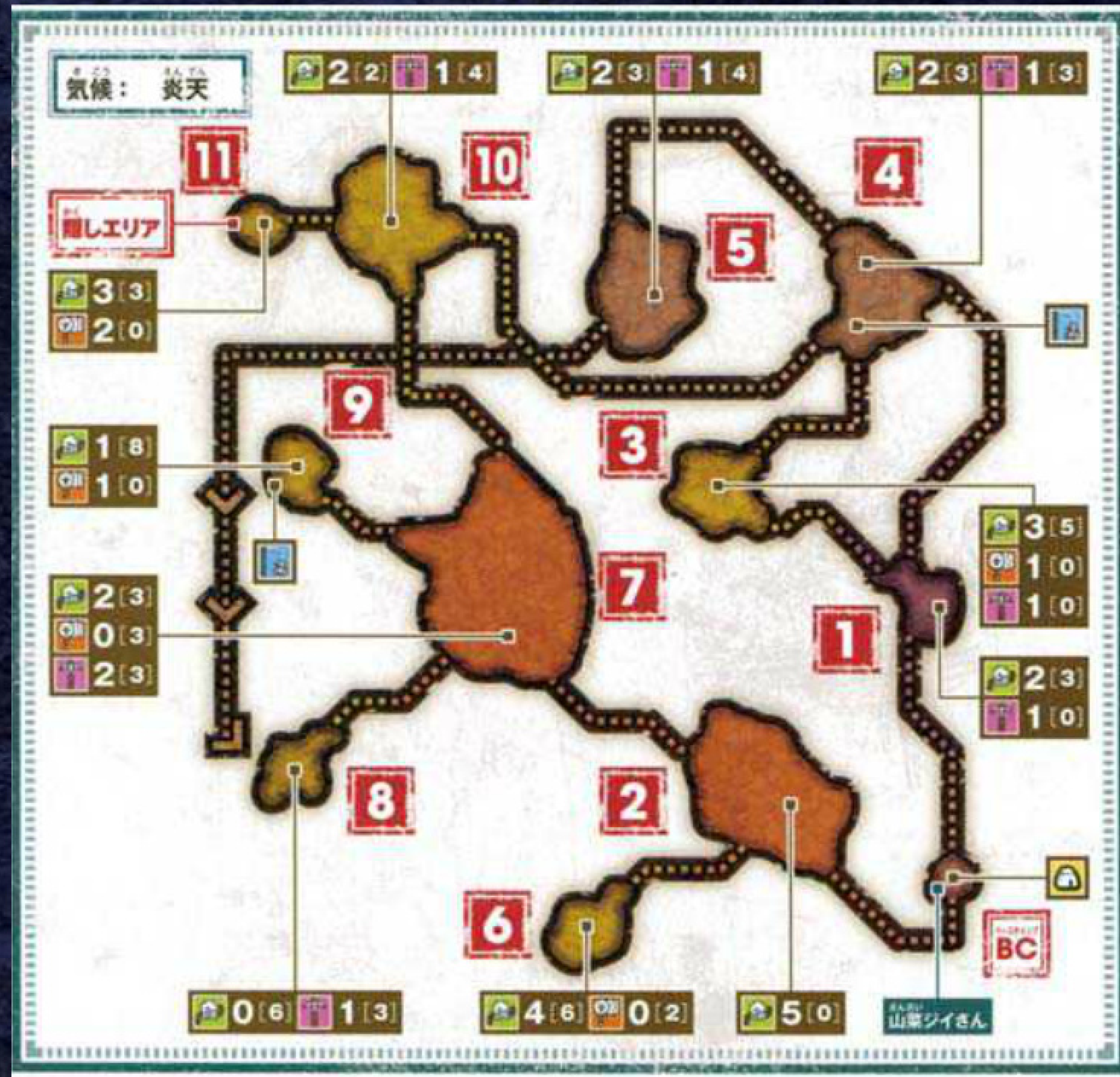
完成集会所G★3任务"高难度：沈め揺卧せ战涡の沼に"后，与大老殿的长老对话可获得古文书，之后只要完成集会所的G级任务，便可以获得若干个文字。其中完成G★1任务可获得一个文字，G★2任务2～3个字，G★3任务3～4个字。因此最有效率的办法就是通过联机完成G★3任务，更快地集齐文字。

本作中新加入的系统，玩家必须通过完成任务来得到古文书的文字，凑齐相应的文字即可解读当前的古文书，并解锁新的怪物。之后便会入手新的古文书开启新一轮的收集和解锁。

古文书种类	需要收集的文字书	解锁任务名	对应的解锁怪物
古文书【轰】	13	G★3坏天瓦解	G级大轰龙
古文书【霸】	20	G★3高难度：霸を唱えるは黑き神也	G级霸龙
古文书【刃】	26	G★3高难度：千壹の断片	G级极限状态的千刃龙
古文书【混】	26	G★3高难度：剥蚀する原涡の外套	G级特殊黑蚀龙（蜕皮未完全）讨
古文书【剑】	33	G★3高难度：不朽不灭を讴う帝	蛇王龙亚种
古文书【昂】	33	G★3高难度：绝对的膂力の证明！	G级极限状态的金狮子
古文书【碎】	39	G★3高难度：乱れ笑く连爆の华	临界碎龙
古文书【崩】	39	G★3高难度：白银の地は崩坏す	G级强化崩龙
古文书【戟】	39	G★3高难度：颓废の沼	G级强化巨戟龙
古文书【红】	52	G★3高难度：来たれ、破灭の哄よ	G级红黑龙
古文书【终】	52	G★3高难度：モンスターハンター	轰龙、雷狼、碎龙、黑蚀龙、千刃龙连续讨伐

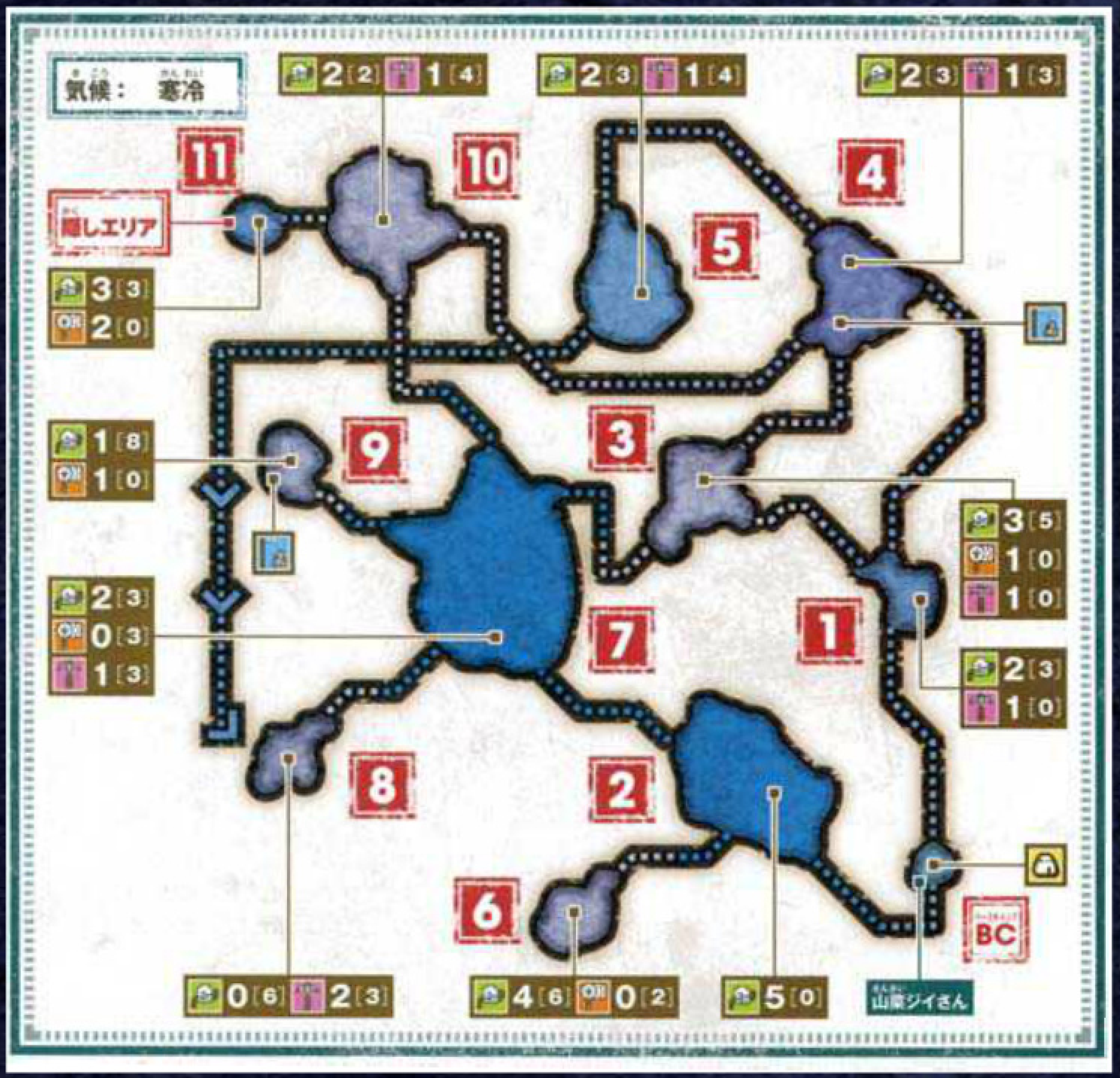
新增野外地图详解

旧沙漠（昼）



区域	类型	上位素材	G位素材
1	采集	药草、トウガラシ、マタタビ、火药草、落阳草の根、热带イチゴ（随机）、ネンチャク草（随机）、ナムリ草（随机）	药草、トウガラシ、火药草、ネンチャク草、落阳草の根、落阳草の花
	发掘	大地の结晶、阳翔原珠、上铠玉、マカライトイ矿石、カブリライト矿石	ユニオン矿石、坚铠玉、重铠玉、カブレライト矿石、エルトライト矿石、琉璃原珠
2	采集	カラの实、ハリの实、药草、カラ骨、なぞの骨、ネンチャク草、热带イチゴ、ベイントの实、マタタビ、化石骨	ペイントの实、ハリの实、カラの实、药草、火药草、トウガラシ、なぞの头、化石骨、カラ骨、ネンチャク草、热带イチゴ、いにしえの龙骨
3	采集	カラの实、カクサンの实、怪力の种、ペイントの实、ウチケシの实、モンスターのフン、热带イチゴ、なぞの骨、なぞの头骨、カラ骨	怪力の种、虫の死骸、ウチケシの实、カクサンの实、モンスターのフン、マタタビ、热带イチゴ、ネンチャク草、いにしえの龙骨、化石骨
	捕虫	光虫、にが虫	にが虫、不死虫、光虫、雷光虫
	发掘	カブレライト矿石、なぞのお守り	修罗原珠、琉璃原珠
4	采集	トウガラシ、体の虫饵?水、落阳草の根、ネムリ草、ネンチャク草、钓りミミズ、钓りフィ—バエ	トウガラシ、力の上虫饵、钓りミミズ、钓りフィ—バエ
	钓鱼	眠鱼、サシミウオ、カクサンデメキン、大食いマグロ	黄金鱼、小金鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ、白金鱼
	发掘	尖铠玉、上铠玉、カブレライト矿石、カブレライト矿石	カブレライト矿石、エルトライト矿石
5	采集	アオキノコ、クタビレダケ、ドキドキノコ、飞龙の卵	アオキノコ、クタビレダケ、ドキドキノコ
	发掘	上铠玉、光るお守り、修罗原珠、カブレライト矿石	琉璃原珠、重铠玉、エルトライト矿石、メランジエ矿石、光るお守り、金刚原珠
6	采集	マタタビ、火药草、药草、热带イチゴ、火药草、砥石、ペイントの实、カクサンの实、怪力の种、ハチミツ、ツチハチノコ、ドキドキノコ	マタタビ、火药草、药草、ハチミツ、ツチハチノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ
	捕虫	光虫、クモの巢、キラビートル	ドスヘラクレス、皇帝バシク、マレコガネ
7	采集	热带イチゴ、ネンチャク草	热带イチゴ、ネンチャク草、マタタビ
	发掘	なぞのお守り、阳翔原珠、カブレライト矿石、大地の结晶、なぞのお守り	カブレライト矿石、エルトライト矿石
	捕虫	ドスヘラクレス、雷光虫、キアビートル	皇帝バシク、雷光虫
8	采集	アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ、トウガラシ、落阳草の根	アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ、クタビレダケ、トウガラシ、落阳草の根
	发掘	カブレライト矿石、光るお守り	ユニオン矿石、エルトライト矿石、琉璃原珠、光るお守り
9	采集	化石骨、龙骨【小】、アオキノコ、ドキドキノコ、虫の死骸	いにしえの龙骨
	捕虫	クモの巢、ドスヘラクレス	クモの巢、ドスヘラクレス、皇帝バッタ
	钓鱼	黄金鱼、小金鱼、眠鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ、古代鱼	サシミウオ、黄金鱼、小金鱼、眠鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ、古代鱼
10	采集	热带イチゴ、火药草、药草、マタタビ、ネンチャク草	热带イチゴ、火药草、ネムリ草、ネンチャク草、药草、マタタビ
	发掘	上铠玉、修罗原珠	メランジエ矿石、刚铠玉、ユニオン矿石、エルトライト矿石、古びたお守り
11	采集	マタタビ、ネンチャク草、热带イチゴ	マタタビ、ネンチャク草、热带イチゴ
	捕虫	ドスヘラクレス、クモの巢、キラビートル	ドスヘラクレス、クモの巢、キラビート、マレコガネ、のりこねバッタ、不死虫（秘境）、ドスヘラクレス（秘境）

旧沙漠（夜）



区域	类型	上位素材	G位素材
1	采集	药草、トウガラシ、マタタビ、火药草、落阳草の根、ネンチャク草、ネムリ草、	药草、トウガラシ、火药草、ネンチャク草、落阳草の根、落阳草の花
	发掘	冰结晶、大地の结晶、阳翔原珠、上铠玉、マカライトイ矿石、カブリライト矿石、なぞのお守り	刚铠玉、重铠玉、エルトライト矿石、カブレライト矿石
2	采集	火药草、カラの实、ハリの实、药草、カラ骨、なぞの骨、ネンチャク草、ベイントの实、マタタビ、化石骨	ペイントの实、ハリの实、カラの实、药草、火药草、トウガラシ、なぞの头、化石骨、カラ骨、ネンチャク草、いにしえの龙骨
3	采集	カラの实、カクサンの实、怪力の种、ペイントの实、ウチケシの实、モンスターのフン、なぞの骨、なぞの头骨、カラ骨	怪力の种、虫の死骸、ウチケシの实、カクサンの实、モンスターのフン、マタタビ、ネンチャク草、いにしえの龙骨、化石骨
	捕虫	光虫、にが虫、不死虫、雷光虫	にが虫、不死虫、光虫、雷光虫、皇帝バシク
	发掘	カブレライト矿石、なぞのお守り	翔阳原珠、重铠玉、エルトライト矿石
4	采集	クモの巢、トウガラシ、体の虫饵?水、落阳草の根、ネムリ草、ネンチャク草、钓りミミズ、钓りフィーバエ、速の虫饵?冰	トウガラシ、力の上虫饵、钓りミミズ、钓りフィーバエ
	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、サシミウオ、カクサン、デメキン、大食いマグロ、デメキン、バクレツアロウナ	小金鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ、白金鱼
	发掘	冰结晶、大地の结晶、上铠玉、カブレライト矿石、カブレライト矿石、翔阳原珠	カブレライト矿石、エルトライト矿石、重铠玉、エルトライト矿石
5	采集	アオキノコ、クタビレダケ、ドキドキノコ、飞龙の卵、龙骨【小】	アオキノコ、クタビレダケ、ドキドキノコ、飞龙の卵、龙骨【小】
	发掘	上铠玉、光るお守り、修罗原珠、カブレライト矿石、冰结晶	风化したお守り、琉璃原珠、重铠玉、エルトライト矿石、光るお守り
6	采集	マタタビ、火药草、药草、砥石、ペイントの实、カクサンの实、怪力の种、ハチミツ、ツチハチノコ、ドキドキノコ	マタタビ、火药草、ハチミツ、ツチハチノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ、落阳草の根、落阳草の花
	捕虫	光虫、クモの巢、キラビートル	ドスヘラクレス、皇帝バシク、マレコガネ
7	采集	怪力の种、ネンチャク草、ネムリ草、マタタビ、クタビレダケ、虫の死骸	落阳草の根、落阳草の花、マタタビ、ネンチャク草
	发掘	冰结晶、上铠玉、なぞのお守り、阳翔原珠、カブレライト矿石、大地の结晶、なぞのお守り	カブレライト矿石、エルトライト矿石、冰结晶
	捕虫	ドスヘラクレス、雷光虫、キァビートル	皇帝バシク、雷光虫
8	采集	アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ、トウガラシ、落阳草の根	アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ、クタビレダケ、トウガラシ、落阳草の根
	发掘	冰结晶、上铠玉、なぞのお守り、阳翔原珠、カブレライト矿石、大地の结晶、なぞのお守り、太古の块、尖铠玉	ユニオン矿石、エルトライト矿石、光るお守り、刚铠玉、重铠玉、エルトライト矿石、风化したお守り
9	采集	アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ、虫の死骸、化石骨、龙骨【小】	いにしえの龙骨、なぞの骨、化石骨
	捕虫	クモの巢、ドスヘラクレス	クモの巢、ドスヘラクレス、皇帝バッタ
	钓鱼	黄金鱼、小金鱼、ドス大食いマグロ、カクサン、バクレツアロウナ	黄金鱼、ドス大食いマグロ、カクサン、バクレツアロウナ
10	采集	火药草、药草、マタタビ、ネンチャク草、トウガラシ、ネムリ草	火药草、ネムリ草、ネンチャク草、マタタビ、落阳草の根、落阳草の花
	发掘	上铠玉、修罗原珠、冰结晶、尖铠玉、光るお守り、ユニオン矿石	刚铠玉、エルトライト矿石、古びたお守り、明王原珠、重铠玉、
11	采集	ネムリ草、マタタビ、ネンチャク草、虫の死骸、	落阳草の根、落阳草の花、マタタビ、ネンチャク草
	捕虫	ドスヘラクレス、クモの巢、キラビートル	ドスヘラクレス、クモの巢、キラビート、マレコガネ、のりこねバッタ、不死虫（秘境）、ドスヘラクレス（秘境）

武器、防具相关

武器要点

战斗风格

武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操虫棍，使用这些武器的猎人被称为剑士。而远程武器为轻弩、重弩和弓，为射手所使用。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。具体每款武器的使用方式及心得，可以参考下文的“武器心得”。

攻击属性

攻击属性分为切断、打击和弹。切断属性一般存在于锋利的武器上，特点是可以将怪物断尾。打击属性则存在于锤子等钝器武器上，可以攻击怪物的头部造成其眩晕，并削减耐力值，而弹属性是远程武器特有的属性，不具备前面两种属性的特点，但可以通过添加瓶或更换弹药来改变武器效果。

斩味

近战武器独有的属性，可以理解为武器的锋利度，以红、橙、黄、绿、蓝、白、紫依次递增。不同种类和等级的武器，斩味颜色的上限和长度都不尽相同，随着武器的使用，其斩味会逐步递减，颜色也会随之改变，如果斩味的颜色低于怪物肉质的要求的话，攻击后便会造成弹刀，此时要用砥石磨刀将武器的斩味回复到最佳状态。虽然武器的斩味等级越高约好，但也要留意斩味的长度，等级高但长度短有时候反而得不偿失，因此玩家要从等级和长度两方面对武器进行考量。

本作中新加入的千刃龙的近战武器比较特别，只要翻滚一定次数就会自动回复少量斩味（弩则为翻滚自动装填 1 发子弹）。

附加属性

武器属性和攻击属性不同，指的是武器自带的属性伤害，有火、水、冰、雷和龙 5 种，在进行攻击的时候会附加等量的属性伤害，至于能够造成多少的属性伤害要视敌人对此属性的耐性而定。因此针对敌人的属性弱点使用对应的武器能够大大提高狩猎效率。

特殊属性

特殊属性分为麻痹、睡眠、毒和爆破四种，与附加属性不同的是，特殊属性的发动次数是有几率的，主要是对敌人造成各种负面效果。麻痹属性可以让怪物陷入短暂的麻痹无法动弹，毒属性可以持续消耗怪物生命值，睡眠属性则会使敌人陷入昏迷，而爆破属性能够让玩家在攻击时在怪物身上累积爆破值，爆破值蓄满后，怪物身上对应的部位就会遭到一次威力强大的爆破攻击，对于破坏特殊部位十分有效。

属性解放

一些原本不带附加属性的武器，通过装备技能发动属性解放的话，有可能会将隐藏的属性解放。

会心

攻击中有一定的几率会发生会心一击（白光特效），那一下的伤害会提高至原来的 1.25 倍。当然也会有负会心（黑光特效），伤害则会降低为

原来的 0.75 倍。发动会心一击的概率除了可以由武器自带的会心属性加成,也可以通过搭配装备发动“见切”和“弱点特效”来提高。

而本作新增的黑蚀龙(过渡)系列的武器比较特别,同时带有正会心和负会心,且负会心无法通过技能来抵消,只有当克服了狂龙病毒后,负会心值才会转为正的和原来相加。举例来说,比如大剑シャイン or ダ－ク是负会心 45 和正会心 20,普通攻击时是负会心状态,当克服了狂龙病毒后会变成正会心,并且和原来的相加,也就是总共 65 的正会心。

刚体效果

部分武器的某些招式有刚体效果,可以无视风压和部分小伤害所造成的硬直,继续完成攻击动作。但要注意的是,就算刚体不怕小伤害的硬直,但受到伤害还是会使体力减少的。

武器强化

强化武器可以提升武器的斩味、攻击力等,想要进行强化的话,除了需要金钱外,还需要对应的素材才行。有些武器在升级时会有分支,通过不同的素材可以按不同的路线进行升级,由于升级后的武器不能降级,因此在做分支选择时要比较谨慎。

本作还可以对升到顶级的武器进行极限强化,具体可参阅前文中的相关内容。

防具相关

属性耐性

相对于武器的附加属性,防具有属性耐性的概念。属性耐性存在正负数值,属性耐性越高,受到对应的属性攻击的伤害就越小,而一旦属性耐性为负数的话,受到对应的属性攻击带来的伤害会加大。防具本身的属性耐性是固定的,不能通过强化来提高。

技能

防具所带的技能是系列非常重要的系统之一,每件防具都拥有一定量的技能点,一般来说,只要身上所穿的所有防具的技能点加起来超过 10 点或 –10 点的话,对应的技能便会发动,有些技能在超过 10 点的情况下仍然能继续提升,增强技能效果。防具本身所带的技能点是固定的,无法改变,但玩家可以通过镶嵌装饰品在一定程度上辅助或改善防具的技能点情况。

防具强化

防具的强化与武器强化不同,不需要相应的素材,只需要各个等级的铠玉。并且强化防具只能提升防御力的数值,外观、技能点、属性耐性等均无法提升。本作新增了刚开玉和天铠玉,可以让防具得到更进一步的强化。

武器心得

片手剑



攻击属性: 切断(盾攻击为打击)

推荐技能: 斩れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、罠师、会心击【属性】、会心击【特殊】

招式列表

招式	按键	说明
突进斩(拔刀斩)	A+X(收刀状态移动中X)/后撤后什么都不按	攻击前会前移一段距离,用来瞬间和怪物拉近距离。
挑斩	跳斩后 X/ 回避后 X/ 防御中 X/ 后撤后↓	打点较高,在怪物肚子底下时可用这招起手。
纵斩	X	定点连招起手技,不过一般被捞斩取代。
横斩	纵斩后 X	纵斩的派生攻击。
剑盾连技	横斩后 X	放在较长的连招中增加伤害,其中的盾攻击为打击。
水平斩	A	一般作为连招的收尾,很少单独使用。
后斩	水平斩后 A	水平斩的派生攻击,打点高。
盾攻击1	滑杆 +A	如果连招打的是怪物头部,可用这招收尾,累积怪物的晕眩值。
盾攻击2	盾攻击 1 后 A	盾攻击1的派生攻击。
回旋斩	下屏特殊攻击键 / 各攻击派生中 A+X/ 后斩或盾攻击 2 后 A	连招的收尾技。
防御斩	防御中 A	在防御时发现攻击机会的话可用来蹭血,基本很少使用。
跳斩	跳跃中 X	所有武器的共通跳跃攻击。
后撤	各攻击派生中↓ +A	新增动作,攻击中向后与怪物拉开距离,之后有各种选择。
蓄力斩	后撤后长按 A	前作的拔刀斩和跳斩,攻击力比以往有所增加。
跳跃突进斩	阶段前从上往下使用突进斩	攻击距离更远的跳跃攻击。
跳跃挑斩	阶段前从下往上使用突进斩	从下往上的跳跃攻击
拔刀状态时使用道具	防御中 Y	不用收刀就能使用道具的便利行动。

推荐连招

挑斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩: 片手剑的基本连技,一般在怪物脚下的时候使用,如果想削减怪物的耐力,则可以把水平斩换成盾攻击。

突进斩(拔刀斩)→捞斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩→(回旋斩): 当怪物露出较大的空隙时使用的连技,跳斩用于快速拉近和怪物的距离,最后的回旋斩视情况使出,如果位置不对,则可换成回避来调整站位。

盾攻击 1→盾攻击 2→(循环): 怪物中陷阱或闪光时可以使用连续的盾攻击对头部进行攻击,以快速累积晕眩值,不过只推荐在队伍中没有大锤和狩猎笛的情况下使用。

捞斩→后撤→突进斩(蓄力斩): 用在怪物准备出招时,用后撤躲过攻击后再拉近距离继续攻击。

双刀



攻击属性: 切断

《MH4G》中鬼人化和鬼人强化状态的踏步横斩也得到了强化,变成了鬼人突进连斩,这招平时单独使出是不消耗鬼人槽的,只有从鬼人连斩派生过来时才会消耗,不过好处是获得的刚体效果时间更长。

推荐技能: 斩れ味レベル +1、真打、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、スタミナ急速回复、回避性能、(高级)耳栓、奥义、会心击【属性】、会心击【特殊】

招式列表

通常状态/鬼人强化状态		
招式	按键	说明
踏步横斩(拔刀斩)	X+A(纳刀状态移动中 X)	出招时会向前移动一段距离,在和怪物拉近距离时使用。
捞斩	回避后 X/ 踏步横斩后 X	和片手剑的捞斩类似,打点相对较高。
二段斩1	X	有两下判定,作为定点连招的起手技使用。
二段斩2	二段斩 1 后 X	二段斩1派生技。
二段斩3	二段斩 2 后 X	二段斩2派生技。
右二连斩	A	速度很快的二连斩,通常作为连续技的结尾使用。
左二连斩	捞斩或二段斩← +A	派生专用技,性能和右二连斩一样。
回旋斩1	二连斩后 A	二连斩派生技,在鬼人强化状态中使用会消耗鬼人槽。
回旋斩2	鬼人强化状态中回旋斩 1 后 A	鬼人强化状态中的特有派生招式,消耗鬼人槽。
鬼人连斩	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中X+A	鬼人强化状态中的特有招式,会消耗鬼人槽,最后一下威力很高,作为鬼人强化状态连招的结尾使用。
鬼人化	R	进入鬼人化状态,可接在各种攻击后,以耐力徐徐减少为代价,享受刚体和攻击力上升的效果。
瞬间鬼人化	收刀时 R+X+A	不用拔刀立即进入鬼人化,实现收刀状态到鬼人化的快速切换。
跳斩	跳跃中 X	所有武器的共通跳跃攻击。

招式列表

通常状态/鬼人强化状态

招式	按键	说明
空中回转乱舞	阶段前从上往下使用前鬼人回避	空中的多段攻击，全部命中伤害可观。
回转乱舞终结	空中回转乱舞后 X	

鬼人化状态

招式	按键	说明
二段斩	X	性能类似通常状态的二段斩3，鬼人化状态定点输出的起手技。
六段斩	二段斩后 X	威力较高的六连斩，通常拿来快速累积鬼人槽，不过招式所需时间也较长。
回旋斩	A	性能和通常状态下的相同。
踏步横斩	回旋斩第一段后 X	性能和通常状态下的相同。
捞斩	踏步横斩 X/ 回避后 X	性能和通常状态下的相同。
乱舞	A+X	鬼人化状态的主力输出招式，一般在怪物倒地或中陷阱时使用，因为伤害最高的是最后一下，要尽量确保这招能打中。
鬼人化解除	R	回到通常状态。
空中回转乱舞	阶段前从上往下使用前鬼人回避	性能和鬼人强化状态的相同。
回转乱舞终结	空中回转乱舞后 X	性能和鬼人强化状态的相同。

推荐连招

通常状态

踏步横斩（拔刀斩）→捞斩→二段斩1→（二段斩2）→（二段斩3）→二连斩：通常状态下的基本连技，一般用于较短的攻击时机，以踏步横斩拉近距离，如果时间允许，还可在中间加入二段斩2和二段斩3。

（鬼人强化状态）二段斩1→二段斩2→（二段斩3）→鬼人连斩：主要伤害在最后的鬼人连斩，所以前面的招式大可不必太复杂，视情况也可将二段斩2省略掉。

鬼人化状态

二段斩→六段斩→乱舞：怪物露出大空隙时的连技，对弱点部位使出能瞬间带来巨大伤害，但要注意乱舞后的硬直较大，攻击完毕后要用回避动作取消。

大剑



攻击属性：切断（横殴为打击）

推荐技能：斩れ味レベル+1、真打、拔刀术【技】、拔刀术【力】、居合术【力】、纳刀术、集中、（高级）耳栓

招式列表

招式	按键	说明
拔刀斩	移动中（收刀状态）按X	快速的斩击，发动速度极快。
纵斩	X	普通斩击，发动速度比拔刀斩慢，性能基本一致。
蓄力斩	长按 X	强化的纵斩，蓄力分三级，前两级只需长按即可蓄满，第三级需要在蓄满第二级后刀身闪光的瞬间放开X键才可发动。
横殴	纵斩后按 X	快速的短距离攻击，打击点偏右方，攻击属性为打击。
强蓄力斩	横殴后按 X 或横斩后按 A	强化的蓄力斩，发动速度更慢，硬直大，但威力极高，蓄力规则与蓄力斩一致。
横斩	A	扇形范围的中等威力攻击，带有一定的位移效果。
强横斩	强蓄力斩或跳斩后按 X	接近360°的大范围横斩，威力适中，硬直是所有招式中最大的。
斩上	X+A	打位是所有招式中最高的抽斩，从猎人身前挥往左后方，能够击中飞得较高和位于猎人身后的敌人。
脚踢	触摸下屏图标	威力极低的攻击，但在出刀状态中可以接上横殴，以快速发动强蓄力斩。
防御	按住 R	格挡猎人正面袭来的攻击，发动时猎人无法移动，格挡的攻击会损耗武器的斩味值，被大威力攻击击中会出现硬直。
防御踢	按住 R+X	性能与脚踢一致，可以配合瞬间防御使用。
瞬间防御	收刀状态下按 R+X+A	除了在收刀状态下瞬间格挡怪物的攻击，也可以用于快速进入出刀状态并发动脚踢。
跳斩	跳跃中按 X	范围比纵斩略广的斩击，可触发骑乘状态。
攀爬斩	攀上平面瞬间按 X	斩击速度与拔刀斩类型，性能基本一致。

推荐连招

拔刀斩→横殴→强蓄力斩→强横斩：《MH3》之后就固定下来的大剑常规三连击在本作中多了一招后续的强横斩，推荐在怪物出现较大硬直时才打完这一整套，不然无论是强蓄力斩还是强横斩的大硬直都会令玩家陷入险境。在怪物硬直极长的情况下，请把拔刀斩和强蓄力斩蓄满三级斩后再发动，威力绝对有保证。

横斩→强蓄力斩→强横斩：本作新增加的连招，是贴近怪物时能够最快发动强蓄力斩的连段，因为这个改动，大剑的伤害输出得到了一定程度的增强。注意这个连段中强蓄力斩必须要用A键发动，如果玩家在发动横斩后按X键只会进入经典的纵斩→横斩无限循环斩击连段中。

即时防御→踢击→横殴→强蓄力斩→强横斩：使用熟练的情况下，这是在收刀状态下能够最快发动强蓄力斩的连段，后续的强横斩应该视怪物状态而选择是否追加。

正面翻滚→横殴→强蓄力斩→强横斩：离怪物有一定距离时，这是出刀状态下能够最快发动强蓄力斩的连段，但仅限于怪物在玩家正前方的状态下，不然会因为横殴的方向调整性能太差而有打空的风险。

侧翻滚→横斩→强蓄力斩→强横斩：横斩的方向调整性能比较好，所以这个连段的追向性更好，但对怪物本身的位置仍然有要求，而且这个连段虽然是用X键来发动翻滚横斩，但是仍然需要用A键来接续上强蓄力斩，连打X键只能接上普通纵斩或蓄力斩。

太刀



攻击属性：切断

推荐技能：斩れ味レベル+1、真打、回避性能、回避距离UP、（高级）耳栓、业物、集中、耐震

招式列表

招式	按键	说明
踏步斩	X（拔刀状态），移动中（纳刀状态）+X	高打位的向下斩击，太刀常用的起手招，用于断尾的主要招式。
纵斩	踏步斩后 X	原地向下斩击，出招后可以接突刺
突刺	A	向正前方刺击，速度快硬直小，常作为连段中的衔接招
上斩	突刺后按 X	从右下方上挑的派生技，速度快打位高，同样常作为连段中的衔接招
袈裟斩	A+X	从左至右横挥太刀后，向后跳一段距离。范围大并且可以立刻接上翻滚，可以衔接在除了气刃大回旋之外的任意招式后，是常用的收招技。在本作中袈裟斩之后可以衔接气刃斩。
左/右袈裟斩	摇杆左退 / 右推 +A+X	发动一次横向位移的横斩，位移方向视摇杆推动的方向而定，其余与普通普通袈裟斩类似。
气刃斩一段	R	向前小幅位移的横斩，不需要气刃槽便可发动
气刃斩二段	气刃斩一段后按 R（气刃槽足够的情况下）	向后小幅位移的横斩，需衔接在气刃斩一段之后，且需要有足够的气刃槽
气刃斩三段	气刃斩二段后按 R（气刃槽足够的情况下）	左右横斩后下劈，需衔接在气刃斩一段之后，且需要有足够的气刃槽
气刃大回旋	气刃斩三段后按 R（气刃槽足够的情况下）	回身向前发动一次带有大幅位移的旋转斩、攻击范围接近于360度，之后会自动收刀，成功命中敌人后气刃解放。
快速气刃斩	R+A+X（纳刀状态）	在纳刀状态下直接发动气刃斩第一段，不过由于要按三个键，不太容易使出来。
跳跃斩	空中时按 X	从空中向下斩击，威力比普通的踏步斩更大
跳跃气刃斩	空中时按 R（无气刃槽状态）	从空中斜向下横斩，必须在拔刀的状态下
跳跃气刃二连斩	空中时按 R（有气刃槽状态）	从空中左右横斩，必须在拔刀的状态下，且需要有气刃槽

推荐连招

踏步斩→纵斩→突刺→斩上：太刀的经典连段，之后可以不断地重复这套连段形成无限连，另外可以用纵斩或者左右移动斩作为收招，回避攻击。

快速气刃斩→气刃斩第二段

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

怪物猎人4G

→气刃斩第三段→气刃大回旋：爆发伤害极强的气刃斩连段，能够以最快的速度进行气刃大回旋。不过快速气刃斩比较难按出来，并且气刃槽要处于全满的状态。

踏步斩→气刃斩第一段→气刃斩第二段→气刃斩第三段→气刃大回旋：同样是爆发性强的气刃斩连段，比较容易成功，但时间较长，风险也同时增大，气刃槽要处于几乎全满的状态。

踏步斩→气刃斩第一段→X→气刃斩第二段→X→气刃斩第三段→气刃大回旋：在气刃斩连段中加入了按X键的动作，目的是为了延长连段增加输出，而且对气刃槽的要求有所降低。但此连段要求比较苛刻，必须每一招都命中敌人，打空的话便会中断，因此风险较高，建议在怪物疲劳或者倒地的时候使用。

锤子



攻击属性：打击

推荐技能：斩れ味レベル+1、真打、ランナー、集中、スタミナ急速回复、回避性能、（高级）耳栓、弱点特效、KO术、スタミナ夺取、ネバネバ剑法、强打

招式列表

招式	按键	说明
出锤攻击（上挥）收锤状态移动中X（蓄力攻击1后X）	威力很低的拔刀攻击，不常使用。注意这招带有吹飞效果，周围有队友时慎用。	高打位的向下斩击，太刀常用的起手招，用于断尾的主要招式。
纵挥1	X	威力很高的三连击第一下，适合做定点连续技的起手。
纵挥2	纵挥1后X	三连击的第二下，攻击力稍低，但可派生蓄力。
本垒打	纵挥2后X	威力和晕眩值很高的三连击最后一下，由于判定稍稍偏右，使用时要根据怪物的头部调整位置，务求打中。
横挥	A/蓄力攻击2后X	威力低但晕眩值相对较高，可派生蓄力。
蓄力	长按R	根据蓄力时间的不同可衍生出以下三种攻击。
蓄力攻击1	一段蓄力中松开R	范围较大的横向攻击，适合拿来清理小怪。
蓄力攻击2	二段蓄力中松开R	晕眩值很高上挑攻击，前进距离和速度优秀，适合用来快速累积怪物的晕眩值。
蓄力攻击3	蓄力到最大时松开R	共有2Hit，第二下的威力和范围都很不错，是锤子的主力技。
旋转攻击	按R蓄到最大后移动中松开	俗称“转转乐”，以自身为轴心进行旋转攻击，之后可接各种派生。
旋转攻击收尾1	旋转攻击转2～3圈后按X	威力相对较高且没有吹飞效果，可放心在乱战中使用。
旋转攻击收尾2	旋转攻击转4～5圈后按X	旋转攻击威力最高的派生，但招式所花时间较长。
旋转攻击收尾3	旋转攻击中不按任何键	自然停止，由于攻击次数多，适合拿来累积异常属性。
跳跃攻击	跳跃中X	所有武器的共通跳跃攻击。
跳跃蓄力攻击1	一段蓄力中从高台跳下时松开R	落地后可接上挥。
跳跃蓄力攻击1	二段蓄力中从高台跳下时松开R	落地后可接蓄力攻击2。
跳跃蓄力攻击1	蓄力到最大从高台跳下时松开R	落地后可接旋转攻击收尾2。
快速蓄力	收锤状态R+A+X	可从纳刀状态快速切换到蓄力状态。

推荐连招

蓄力攻击1/蓄力攻击2→横挥→纵挥2→本垒打→蓄力：怪物长时间不能行动时使用的连技，集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。

蓄力攻击1→蓄力1追加攻击→纵挥1→回避：一击脱离用连击，攻击时机较短时可以把纵挥1省略掉。

狩猎笛



攻击属性：打击（笛柄攻击为切断）

本作中连音攻击的第一段后可以用翻滚回避取消，当然这也就只能累积第一个音色。

推荐技能：斩れ味レベル+1、真打、笛吹き名人、KO术、スタミナ夺取、广域化、强打

狩猎笛招式列表

招式	按键	说明
前方攻击（出笛攻击）	摇杆+X（收笛状态移动中X）	类似大剑纵斩的前方攻击，攻击后累积音色1。
左挥打	X	从左向右挥动笛子，对上方的攻击距离稍短，攻击后累积音色1。
右挥打	A	从右向左挥动笛子，攻击范围大，适合用来清理小怪，攻击后累积音色2。
连音攻击	滑杆+A	有2Hit，第二下中可以按其他键来累积相应的音色。
笛柄攻击	下屏特殊攻击键/右挥打后A	惟一的切断属性攻击，威力低动作小，攻击后累积音色2。
后方攻击	A+X	威力大，但对前方的判定很小，攻击后累积音色3。
叩击	摇杆+A+X	类似锤子的大地一击，出招速度稍慢，但攻击范围、威力和晕眩值都很不错，攻击后累积音色3。
前方演奏	前方攻击或叩击后R	将累积的音色演奏出来，动作对前方有攻击判定。
横演奏	左挥打或右挥打后R	将累积的音色演奏出来，动作对横向有攻击判定。
后方演奏	笛柄攻击或后方攻击后R	将累积的音色演奏出来，动作对后方有攻击判定。
重复演奏（左）	演奏中←+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏（右）	演奏中→+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏（后）	演奏中R	将累积的音色再演奏一次。
跳跃攻击	跳跃中X，攻击后累积音色1。	
跳跃攻击	跳跃中A，攻击后累积音色2。	
跳跃攻击	跳跃中A+X，攻击后累积音色3。	
收笛状态时演奏	收笛状态R+A+X	可从收笛状态快速切换到演奏状态。

推荐连招

前方攻击（出笛攻击）→连音攻击→回避→演奏：所有狩猎笛共通的基础连技，回避后确认安全就可开始演奏。

左挥打→右挥打→（循环）：怪物倒地或中陷阱时使用的连技，挥打攻击力较高，且频率也不低，集中对怪物头部进行打击能很快积蓄晕眩值。

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
强化自己	白白	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
强化自己	紫紫	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	白赤赤	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	紫赤黄	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	赤黄紫	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	黄紫赤	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤蓝紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤绿紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤空紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫橙橙赤	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	白蓝蓝	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长
防御力强化【大】	紫蓝蓝紫	防御力小幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	橙蓝紫蓝	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	紫蓝橙橙	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼	白蓝空	效果与道具“千里眼の药”相同	效果与道具“千里眼の药”相同

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
千里眼	紫蓝空	效果与道具“千里眼の药”相同	效果与道具“千里眼の药”相同
体力增加【小】	赤蓝白	体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】	赤蓝赤紫	体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白空蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白黄蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白绿蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫绿蓝绿	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫空蓝空	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫黄蓝	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫橙蓝橙	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效	蓝蓝赤	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	蓝蓝绿	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	蓝蓝空	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压完全无效	蓝蓝黄紫	风压完全无效	效果时间延长
风压完全无效	蓝蓝橙	风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	白绿白	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
体力回复【小】	紫绿紫	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
体力回复【大】	绿绿紫空	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复
体力回复【小】&解毒	绿蓝白蓝	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒
体力回复【中】&解毒	绿蓝紫蓝	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&解毒	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&解毒
体力回复【中】&消臭	绿白空绿	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&消臭	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&消臭
体力回复【小】&会心率UP	绿橙紫橙	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&会心率UP	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&会心率大幅UP并效果时间延长
回复速度【小】	绿赤白	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】	绿绿黄	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】	绿赤紫	一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护	紫橙紫空	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护	绿黄紫黄	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐雪&耐泥	空空空	不会陷入雪人状态	效果时间延长
寒さ无效	空赤空	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑さ无效	赤赤空	不会因炎热天气导致体力减少&熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】	空赤白	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	空绿白	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	空赤紫	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】	橙绿紫	效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】&风压无效	紫黄橙黄	发动“耳栓”效果&风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果&风压完全无效，效果时间延长
气绝无效	空蓝紫	气绝无效化	效果时间延长
麻痹无效	空黄白	不会陷入麻痹状态	效果时间延长
全状态异常无效	空紫橙橙	全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化	黄空黄空	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	紫绿黄绿	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	紫橙黄橙	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化	空橙橙紫	异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震	空空黄	不会受到地震效果影响	效果时间延长
火属性防御强化【小】	黄赤白	火耐性小幅提升，火属性异常状态【小】无效	火耐性中幅提升，火属性异常状态完全无效，效果时间延长

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
火属性防御强化【大】	黄赤紫	火耐性中幅提升，火属性异常状态完全无效	火耐性大幅提升，火属性异常状态完全无效，效果时间延长
水属性防御强化【小】	黄空白	水耐性小幅提升，水属性异常状态【小】无效	水耐性中幅提升，水属性异常状态完全无效，效果时间延长
水属性防御强化【大】	黄空紫	水耐性中幅提升，水属性异常状态完全无效	水耐性大幅提升，水属性异常状态完全无效，效果时间延长
雷属性防御强化【小】	黄绿白	雷耐性小幅提升，雷属性异常状态【小】无效	雷耐性中幅提升，雷属性异常状态完全无效，效果时间延长
雷属性防御强化【大】	黄绿紫	雷耐性中幅提升，雷属性异常状态完全无效	雷耐性大幅提升，雷属性异常状态完全无效，效果时间延长
冰属性防御强化【小】	黄蓝白	冰耐性小幅提升，冰属性异常状态【小】无效	冰耐性中幅提升，冰属性异常状态完全无效，效果时间延长
冰属性防御强化【大】	黄蓝紫	冰耐性中幅提升，冰属性异常状态完全无效	冰耐性大幅提升，冰属性异常状态完全无效，效果时间延长
龙属性防御强化【小】	白黄空	龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】	紫黄空	龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化	黄橙紫	全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性やられ无效	橙黄黄橙	全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效	赤橙赤紫	附加刚体状态	效果时间延长
全旋律效果延长	橙赤橙	全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波	黄黄黄	自身周围音爆弹效果	自身周围音爆弹效果

狩猎笛

攻击属性：切断（盾击为打击）

推荐技能：斩 = 斩れ味レベル +1、真打、ガ－ド性能、ガ－ド强化、回避性能、スタミナ急速回复、体术、(高级)耳栓、风压【大】无效、金刚体



招式列表

招式	按键	说明
突刺	X	向前方的突刺，通过连打按键可以连续突刺三下，在前两次突刺中可使用防反抵挡怪物的攻击，在突刺过程中可通过跨步取消硬直。
上刺	A	向斜上方突刺，能打到低空的敌人，和突刺的性能一样，两招之间也能互相穿插形成攻击不同位置的三连击。
横挥	X+A	朝前方发动大范围的横扫攻击，单发的情况下出招速度慢，建议穿插在三连击中使用。
防御	按住 R	进入防御姿态，注意长枪的防御性能是所有武器中最好的，如果有防御相关技能的支持，大部分攻击都无法使其后退。
瞬间防御	纳刀状态下 R+X+A	在纳刀状态中立刻举盾格挡，看到怪物发动攻击时，利用这招可以有效抵挡敌人的攻击。
防御突击	防御中 +X	在防御状态下向前方发动突刺攻击，伤害低但十分安全，适用于被怪物围攻时反击蹭血。
快速防反	R+X	进入防反模式，防御角度内受到敌人的攻击后立马给予反击，在攻击动作结束后同样可以利用跨步取消硬直。
蓄力防反	进入防反模式后按住 R	基本性能和防反相似，但给予的反击威力更大且容错率更高。使用时盾牌会散发光芒。此时在3秒的时间内，防御角度内受到敌人的攻击后可以立刻给予反击，相比瞬间防反此招的发动时间较慢，但更加安全，请依照当前占据而选择使用哪种防反。
移动防御	在防御姿态中移动	一边防御一边移动，移动时耐力会徐徐回复，可以通过这个手段回复耐力并调整角色站位。
突击	移动防御中前 +X	角色朝前方快速移动，虽会消耗一定的耐力，但突击过程中角色处于防御状态，能快速接近敌人。
盾击	突击中按 X	使用盾攻击敌人，攻击头部能积累眩晕值，在攻击过程中角色同样处于防御状态，十分安全，攻击结束后可以接续三连击。
突进	触摸下屏图标	消耗耐力朝前方直线冲刺，可使用摇杆微调突进方向。速度快、能多段攻击，追击濒死逃走的怪物时效果绝佳。不过使用时要注意当前斩味，一旦发生弹刀将浪费大好的输出机会。
终结突进	突进中按 X	停下突进后使用大威力的突刺攻击敌人，缺点在于硬直很大且无法使用跨步取消，不推荐经常使用。
取消突进	突进中按 B	强制停止突进，在停止的时候角色同样会进入硬直。
跳跃	突进中↑ +B	在突进中跳跃，可接续空中攻击，活用此招能十分方便地乘骑怪物。
回身刺	突进中↓ +X	取消突进的同时回身向上方突刺。
跨步回避	持武状态下按 B	默认为向后方跨步，配合方向键能实现向左右跨步，最多可以连跳三下，输入↓方向还能使出跳跃距离更远的后方跨步。除了回避敌人的攻击外，跨步还有取消硬直、调整角色站位等作用。

推荐连招

平刺/斜上刺→(平刺/斜上刺)→取消刺→平刺/斜上刺:长枪的基本连技,看怪物快攻击时就用取消刺或反击刺应对,基本没有风险,但要注意取消刺或反击刺只能在两次普通攻击内使出。

防御前进→盾攻击→平刺/斜上刺:和怪物离得不远、且怪物正在出招时用的连击,可以挡了攻击后快速拉近距离并展开攻击。

推荐连招

捞击→斜上刺→斜上蓄力炮击→侧移/后跳:打击高位置的专用连技,可视情况增加斜上刺或炮击的攻击次数。

移动突刺(拔枪突刺)→平刺→平刺→叩击→一齐发射/龙击炮:铳枪的最大伤害连技,最后龙击炮的威力很大,同时空隙也很大,容易被反击,一齐发射风险相对要小一些,但要注意只有满弹药时才能发挥最高威力。

平刺→平刺→炮击→平刺→平刺→炮击→(循环):用于定点输出,到弹药打完为止可以一直循环,并且连击的空隙也很小,不容易被怪物反击。

铳枪



攻击属性:切断(炮击为固定伤害)

本作中铳枪的动作有了新的连携,一齐发射后面可以直接接上龙击炮,放在连招里能增加不少输出。

推荐技能:炮术**マスタ**—、业物、**ガ**—**ド**性能、**ガ**—**ド**强化、**スタミナ**急速回复、体术、心眼、心剑一体

招式列表

招式	按键	说明
移动突刺(拔枪突刺)	移动中X(收枪状态移动中X)	攻击时会向前移动一段距离,且有刚体效果,对铳枪这种移动缓慢的武器来说是非常实用的拉近距离招式。
平刺	X	低打点连技的起手招式。
捞击	A+X	从左下方往正上方的上挑攻击,攻击范围和威力都不俗,且有刚体效果,可用作连招的起手。
斜上刺	捞击后 X/R+X	攻击会马上回到防御状态,第三下后可派生龙击炮。
水平炮击	A/ 平刺后 A/ 移动突刺(拔枪突刺)中 A	消耗一发弹药的水平射击。
斜上炮击	斜上刺后 A/ 移动突刺(拔枪突刺)后 A	消耗一发弹药的斜上方射击。
垂直炮击	捞击后 A	消耗一发弹药的正上方射击。
快速装填	炮击后 A	以极快速度装填一发弹药。
蓄力水平炮击	平刺或水平炮击后 R+A/ 快速装填后 R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的水平射击。
斜上蓄力炮击	斜上刺、移动突刺(拔枪突刺)或斜上炮击后 R+A/ 斜上炮击快速装填后 R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的斜上方射击。
垂直蓄力炮击	捞击或垂直炮击后 R+A/ 垂直炮击快速装填后 R+A(可连射)	比一般炮击威力更高的正上方射击。
叩击	快速装填后△ / 平刺 2 次后△ / 派生 2 段以上的捞击后△	派生专用招式,威力是斩属性攻击中最高的,且不会弹刀,后面可接龙击炮或一齐发射。
一齐发射	叩击后 A	叩击专用派生招式,威力和当前装填弹数有关,弹数越多威力越高。
龙击炮	R+A+X/ 叩击后 A+X/ 斜上刺第三次后 A+X	铳枪威力最大的招式,由于准备时间较长,只适合在怪物倒地或中陷阱时使用。发射后需要等待2分钟才能再次使用。
装填	R+A/ 后跳或侧移后 A	装填弹药,使当前弹药数回复至弹药最大上限。
跳跃攻击	跳跃中 X	所有武器的共通跳跃攻击。
跳跃炮击	在阶段处从上往下使用滑杆 +R+A 或下屏特殊攻击键	对斜下方的空中炮击,可派生跳跃叩击。
跳跃叩击	收刀跳跃中 R+X+A 或跳跃炮击后 X	落地后可派生龙击炮或一齐发射
跳跃装填叩击	在阶段处从上往下使用移动捞击、移动突刺或拔枪突刺	落地后只能派生一齐发射,不过空中时会装填一发弹药。
防御	R	进入防御状态。
防御移动	R+ 摇杆	可以一边防御一边移动,移动时耐力会徐徐回复。
后跳	突刺、叩击、蓄力炮击后 ×	长枪的后跳类似,但铳枪只能后跳一次。
大后跳	突刺、叩击、蓄力炮击后 ↓ +×	比后跳的移动距离更远。
侧移	突刺、叩击、蓄力炮击后 ←/→ +×	长枪的侧移类似,但铳枪只能侧移一次。
瞬间防御	收枪状态 R+A+X	无需把枪直接进入防御状态。

操虫棍



攻击属性:切断(虫分切断和打击两种属性)

推荐技能:斩れ味**レベル**+1、真打、乘り名人、(高级)耳栓、体术

招式列表

招式	按键	说明
拔刀斩	纳刀下 ↑ +X	向前方翻滚的同时发动攻击,打击点偏上
普通攻击	X	向前方的斩击,打击点偏上的起始攻击,可接续X或A(飞圆斩),吸取红色体液后变为2HIT判定。
连续上挑	X → X	向前方连续上挑
袈裟斩	X → X → X	袈裟斩或是强化袈裟斩
二段斩	X → X → X → X	二段斩或强化二段斩
前刺	↑ +X	向前方的刺击,攻击力偏弱但打点低的起始攻击,可用来修脚,同样能接续X或A,吸取红色体液后变为2HIT判定。此外,因为这招攻击很低,可以配合毒属性操虫棍让飞虫进入中毒状态挖取素材“怪物的浓汁”。
横扫	A	横向挥刀,范围大,可以接续X或A
跃动斩	↑ +A	效果和拔刀斩一样
后跃斩	攻击时 ↓ +A	向后方跳跃的同时发动攻击,打击点和拔刀斩一样,可用于躲避怪物攻击,也能用来调整自身的站位
印弹	R	发射印弹,标记后猎虫优先攻击被标记的部位
猎虫攻击	R+X	放出猎虫攻击怪物,根据攻击的部位不同吸取的体液颜色也有所差异,放出的猎虫可连续发动2次攻击
收回猎虫	R+A	将猎虫收回,注意猎人的移动速度比猎虫快
撑杆跳	R+B	用棍子撑地高高跃起,是操虫棍的灵魂招式,可用来躲避喷火等地面攻击,注意跳跃过程并未无敌。
└空中攻击	空中 X	在空中挥舞刀刃发动攻击,平时只有1HIT判定,吸取红色体液后变为2HIT判定。

体液采集

步骤:用印弹标记怪物→采取体液→叫回猎虫

体液共分为红、白、橙、绿四种,其作用分别如下:

颜色	对应部位	作用
红	头、颈部	改变攻击动作,部分招式变成2HIT伤害判定
白	腿部	增加移动速度和跳跃高度,可强化红/黄体液的性能
橙	躯干	增加防御力
绿	尾部	恢复少量体力
红+白	–	攻击力小幅提升
白+橙	–	防御力小幅上升,耳栓+风压【小】无效,受创硬直减小
红+白+黄	–	攻击力和防御力大幅上升

武器升级

操虫棍有着独自的一套强化方法,强化时首先要选第一项喂虫饵来提升猎虫的能力,猎虫能力提升的同时成长值也会逐渐累积,当能力和成长值达到一定数值后就可选第二项,消耗素材对猎虫进行升级,猎虫升级到一定程度后武器的能力就能得到强化,同时猎虫的外形也会发生变化。

猎虫基础能力有パワ—、スタミナ、スピ—ド三种,其次还有火、水、雷、冰、龙五种属性,不同的虫饵提升的项目也是不同的。当猎虫提升到一定等级后,会根据提升的基础能力项目而产生外观上的变化。

项目	效果
パワ–	攻击力，影响使用猎虫的招式的伤害
スタミナ	猎虫的耐力，影响猎虫的飞行时间
スピ–ド	速度，影响猎虫的飞行速度
火属性	猎虫攻击时附加火属性
水属性	猎虫攻击时附加水属性
雷属性	猎虫攻击时附加雷属性
冰属性	猎虫攻击时附加冰属性
龙属性	猎虫攻击时附加龙属性

推荐连招

拔刀斩 / 空中攻击→普通攻击（2 ~ 4 次）→横扫（1 ~ 2）→普通攻击（2 ~ 4 次）→横扫（1 ~ 2）：能在远处发动攻击，之后接续的普通攻击拥有打点高、位移少的特点，非常适合用来破坏部位，不过这套在攻击时自身的硬直也比较大，小心不要因为贪刀反被怪物重创。

前刺→普通攻击（2 ~ 4 次）→横扫（1 ~ 2）→普通攻击（2 ~ 4 次）→横扫（1 ~ 2）：以前刺起手的攻击后续动作会完全不同，这套连招的好处在于打点偏低，和一些翅膀或尾巴这种中高位置肉质比较硬的怪物战斗时特别有用。缺点是攻击时自身位移大，需要利用↓ +A 或是回避调整自身的站位，不适合在需要爆发的时候使用。

连续上挑（强化连续上挑）→袈裟斩（强化袈裟斩）→猎虫攻击【吸取体液】：适合只有较短的攻击时机时用的连招，攻击完的同时顺便采取体液。

突进斩→ A ：用突进斩瞬间拉近距离的连招，突进斩带有刚体效果，成功率相当高。

前刺→袈裟斩→回避斩：攻击完用来拉开距离的连招，避免被怪物反击。

连续上挑→袈裟斩（强化袈裟斩）→二段斩（强化二段斩）→ A（飞圆斩）→前刺（循环）：乘骑攻击成功后怪物陷入大硬直时用的连招，有体液强化攻击力时伤害很可观。

斩击斧



攻击属性：切断

推荐技能：斩れ味レベル +1、真打、回避性能、回避距离 UP、纳刀术、属性攻击强化、（高级）耳栓、会心击【属性】、会心击【特殊】

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

招式列表

斧模式	按键	说明
招式	按键	说明
纵斩	X	斧模式中威力最高的招式，不过出招速度有些慢，不适合拿来单独使用。
横斩（拔刀斩）	A（收刀状态移动中 X）	威力较低，通常作为两种模式的连携招式使用。
捞斩	A+X/ 下屏特殊攻击键 / 横斩后 X	打点非常高，且出招速度很快，但有吹飞效果，乱战时慎用。
左右摆斩	捞斩后 A（可连打）	由捞斩派生的连续攻击，会消耗耐力槽。
左右摆斩终结技	左右摆斩中 R	攻击范围非常大，之后可接变形斩。
突进斩	拔刀状态摇杆 +X	和横斩一样威力较低，但接下来的派生很丰富。
变形斩	突进斩后 R（之后切换为剑模式）	相当于剑模式的纵斩。
变形	R	切换为剑模式。
跳跃攻击	跳跃中 X	威力比剑模式的略高。
跳跃变形斩	R	落地后变为剑模式。
跳跃属性解放刺	跳跃中 X+A	只限拔刀状态中使用。

招式列表

斧模式	按键	说明
装填	斩击槽显示 “RELOAD” 字样时 R	恢复40%的斩击槽。
侧移	攻击后←/→ +B	向两侧的位移回避。

剑模式

招式	按键	说明
纵斩（拔刀斩）	X（收刀时R+X+A）	和捞斩并称剑模式的主力招式，两者循环使用有很强的定点输出能力。
踏步纵斩	摇杆 +X	向前移动一段距离的纵斩，通常用来调整站位。
横斩	A	横向打击面很广，通常用来派生变形斩切换回斧模式。
2连斩	横斩后 X	只能从横斩派生，速度很快的两次斩击，之后可接纵斩。
变形斩	横斩后 R（之后切换为斧模式）	相当于斧模式横斩。
捞斩	下屏特殊攻击键 / 纵斩后 X/ 回避后 X	可由回避派生，是机动性招式。
属性解放刺	A+X（可连打 X 增加攻击次数）	剑模式的必杀技，通过消耗大量的斩击槽瞬间给予怪物大伤害，可连打按键增加伤害
属性解放终结刺	属性解放刺中连打 X 一定次数以上 / 属性解放刺中↓ +X	属性解放刺的收尾攻击，威力巨大，用完后强制变为斧模式。
变形	R	切换为斧模式。
跳跃攻击	跳跃中 X	威力比斧模式的略低。
跳跃变形斩	R	落地后变为斧模式。
跳跃属性解放刺	跳跃中 X+A	只限拔刀状态中使用。
侧移	攻击后←/→ +B	向两侧的位移回避。

连招

斧模式

横斩（拔刀斩）→突进斩→纵斩：一击脱离的基本连技，打背对自己的怪物的话，最后的纵斩比较容易命中多为弱点的头部。

横斩（拔刀斩）→捞斩→纵斩：主要是利用捞斩和纵斩的高打点来断尾的连技，但要注意捞斩会挑飞队友，身边有人时慎用。

剑模式

纵斩（拔刀斩）→捞斩→（循环）：简单实用的连技，视情况决定出招的次数，一有危险就用回避或侧移躲开。

回避→捞斩→纵斩→横斩→2连斩：主要用来追击怪物，剑模式的机动力太差，短距离要靠回避代替步行，并且回避后可用捞斩带入上面的连技。

属性解放刺→横斩→（循环）：灌属性的连技，麻痹瓶或毒瓶的斩击斧能用这招让怪物快速进入异常状态，因为连技的时间很长，最好在怪物倒地或中陷阱时使用。

蓄能斧



攻击属性：切断

蓄能斧是本作变化最大的武器，增加了盾突、属性强化回转斩和高出力属性解放斩三个新招式以及能强化自身的特殊 BUFF “属性强化状态”。

盾突：剑模式的新招，可以接在剑模式所有攻击招式以及蓄能后面，然后再接回牵制斩，让招式形成循环连携，增加了剑模式的持续输出能力。

属性强化回转斩：斧模式下除了变形斩外的另一招可以回到剑模式的招式，不过除了这点外，这招最重要的作用还是用来进入属性强化状态。当蓄能斧有能量瓶时使用高出力属性解放斩，再接属性强化回转斩的话，就能消耗瓶子的能量进入属性强化状态。

属性强化状态：斩味槽旁会有一个盾形状的图标，持续的时间根据消耗的瓶子而定，1 个瓶子为 30 秒，时间可以重复累积，上限是 300 秒，当时间快结束时，盾图标会变成黄色并开始闪烁。

属性强化状态下有不少的增益效果，包括当带有盾防效果的招式成功挡下攻击后能对怪物造成伤害；剑模式为盾防御性能强

化，盾突、蓄能后的挑斩会附带瓶的效果；斧模式下则攻击力提升，并且这时使用高出力属性解放斩的话还会进化成超高出力属性解放斩（出招开始阶段按↓+X可回到高出力属性解放斩），能将当前的能量瓶全部用完给予怪物巨大伤害，不过属性强化状态也会随之结束。

推荐技能：斩れ味レベル+1、真打、回避性能、回避距离UP、纳刀术、属性攻击强化、（高级）耳栓、会心击【属性】、会心击【特殊】

招式列表

剑模式

招式	按键	说明
突进斩（拔刀斩）	A+X（收刀状态移动中X）	击前会前移一段距离，用来瞬间和怪物拉近距离。
牵制斩	X	类似片手剑的纵斩，定点连招起手技。
挑斩	X	牵制斩的派生攻击。
蓄力2连斩	长按A	收尾专用招式，可以积蓄较多的剑击能量。
捞斩	A	蓄力2连斩的简化版，只有1Hit，只在不够时间使用蓄力2连斩时用来代替。
回旋斩（斧模式变形斩）	挑斩后X/蓄力2连斩后X/捞斩后X	攻击结束时有盾防判定。
变形斩	R+X	变形中有盾防判定。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比斧模式的略低。
跳跃变形斩	跳跃中R	落地后变为斧模式。
侧移	攻击后←/→+B	向两侧的位移回避。
盾突	剑模式连招后接X+A	用于衔接增加连段

斧模式

招式	按键	说明
叩击（斧模式拔刀斩）	滑杆+X（收刀时R+X+A）	也就是剑模式的变形斩，但没有盾防判定。
捞斩	叩击或斧模式拔刀斩后X	打点非常高，常用来断尾。
纵斩	纵斩后X	捞斩后的派生攻击
属性解放斩1	A或回避后X	无瓶时也可以使用，回避后X的用法无需消耗瓶，两者同样威力较低且不附带瓶效果。
属性解放斩2	X+A或属性解放斩1后A	无瓶时也可以使用，不附带瓶效果。
高出力属性解放斩	A（叩击或属性解放斩后X+A）	无瓶时也可以使用，威力较低且不附带瓶效果。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比剑模式的略高。
跳跃变形斩	跳跃中R	落地后变为剑模式。
侧翻滚回避	攻击后←/→+B	向两侧的翻滚回避。
高出力属性解放斩	A（单独使用、叩击或属性解放斩派生过来时X+A）/↓+X（超高出力属性解放斩出招准备阶段时）	–
超高出力属性解放斩	A（单独使用、叩击或属性解放斩派生过来时X+A）	–

推荐连招

剑模式

突进斩（拔刀斩）→牵制斩→挑斩→蓄力2连斩→回旋斩：剑模式的基本连招，蓄力2连斩可看攻击时机换成捞斩。

剑蓄力2连斩→回旋斩→剑蓄力2连斩：用来快速累积能量的连招。

突进斩（拔刀斩）→盾突/叩击→（超）高出力属性解放斩：由剑模式快速带入（超）高出力属性解放斩的连招，适合在怪物的小硬直时使用。

斧模式

叩击（剑模式变形斩）→属性解放斩2→高出力属性解放斩：斧模式的主力连招，招式少且攻击输出高。

轻弩



攻击属性：弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

推荐技能：反动轻减、装填速度、装填数UP、最大数生产、连发数+1、属性攻击强化、回避性能、、通常弹/贯通弹/散弹UP、暗跃、会心击【属性】、会心击【特殊】

招式列表

招式	按键	说明
装填子弹	X	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限，注意在装填后一旦切换弹种，之前装填的弹药自动清零。
全弹装填	X+A	解除限制的轻弩才能使用，一次性装填所有弹药，装填后即使切换弹种，之前使用的弹药仍然可以维持在装填状态，不必重新装填。
快速装填	纳刀状态下R+X+A	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。
射击	A	发射当前使用的子弹，如果发射时装填数为0请勿射击，角色会进入长时间硬直。
跨步回避	射击后输入方向+B	往相应方向使用跨步回避，可用来调整自身站位，或是躲避敌人的攻击，推荐搭配技能"回避距离UP"；解除限制后的轻弩回避方式变为翻滚回避，回避距离会更远一些。
瞄准	R	进入瞄准模式，在武器工房付费安装了可变焦瞄准镜后可以调节放大倍数，较容易命中怪物弱点部分。
简易瞄准	按住R	进入简易瞄准模式，在该模式下的操作方法可在菜单中设置，建议使用默认模式。
近接攻击	触摸下屏图标	使用弩身攻击敌人，不过几乎没有什么作用，不推荐使用。
切换弹种	按住L键后按X、B键切换	
跳跃攻击	空中+X	使用枪身攻击敌人的同时装填弹药，从此让轻弩在装填的时候不再处于被动

重弩



攻击属性：弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

本作中。リミッタ－解除的重弩如果已经装填了龙击弹的话，就算换成其他子弹射击，也可以通过X+A照样发射龙击弹，这样可使龙击弹穿插在普通射击中，提升瞬间输出能力。

推荐技能：反动轻减、装填速度、装填数UP、最大数生产、回避性能、回避距离U）、ブレ抑制、通常弹/贯通弹/散弹UP、暗跃、会心击【属性】

招式列表

招式	按键	说明
装填子弹	X	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限，注意在装填后一旦切换弹种，之前装填的弹药自动清零。
快速装填	纳刀状态下R+X+A	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。
射击	A	发射当前使用的子弹，如果发射时装填数为0请勿射击，角色会进入长时间硬直。
蹲射	X+A	进入蹲射模式，先要选择在该状态下使用的子弹才能进入瞄准模式，每把重弩所支持的蹲射弹种都各不相同，可以在打造武器时查看。在蹲射状态下子弹的威力和射击精度都会得到提升，如果在蹲射过程中发现怪物有攻击倾向，可以按方向键+B采取回避行动，角色会停止蹲射并往相应方向翻滚回避。
瞄准	R	进入瞄准模式，在武器工房付费安装了可变焦瞄准镜后可以调节放大倍数，较容易命中怪物弱点部分。
简易瞄准	按住R	进入简易瞄准模式，在该模式下的操作方法可在菜单中设置，建议使用默认模式。
近接攻击	触摸下屏图标	使用弩身攻击敌人，不过几乎没有什么作用，不推荐使用。
跳跃攻击	空中+X	使用枪身攻击敌人的同时装填弹药

轻弩/重弩弹种说明

弹种	说明
通常弹	最普通的弹药，LV1时弹药无限，但伤害低。
贯通弹	能贯通敌人的躯体，LV1弹药可贯通三次，没提升一级加一次贯通。
散弹	发射后会裂开攻击，与对手距离越近，则命中的子弹越多，适合近战。
遁甲榴弹	将爆弹打入敌人身体，一段时间后会爆炸，等级越高伤害越大，命中头部的话可以积累眩晕效果。
扩散弹	命中敌人后在其周围产生大范围爆炸，LV1时爆炸3次，没提升一级多一次爆炸。
爆裂弹	命中敌人后会累积爆裂值，积蓄到红色后产生爆炸。
回复弹	命中目标后回复其生命值，无论敌我。
鬼人弹	命中目标后增加其攻击力，还能提升剑士风格猎人的斩味。
硬化弹	命中目标后增加其防御力。
毒弹	命中敌人后在其身上积累毒属性，使敌人进入中毒状态，等级越高积蓄的速度越快。

轻弩/重弩弹种说明

弹种	说明
麻痹弹	命中敌人后在其身上积累麻痹属性，使敌人进入麻痹状态，等级越高积蓄的速度越快。
睡眠弹	命中敌人后在其身上积累睡眠属性，使敌人进入睡眠状态，等级越高积蓄的速度越快。
灭气弹	命中敌人后削减其耐力值，等级越高则削减速度越快。
斩裂弹	命中目标后，以切断属性的刀刃攻击敌人，可用于断尾
火焰弹	火属性子弹，伤害不高，用于弱火属性的怪物
水冷弹	水属性子弹，伤害不高，用于弱水属性的怪物
电击弹	雷属性子弹，伤害不高，用于弱雷属性的怪物
冰洁弹	冰属性子弹，伤害不高，用于弱冰属性的怪物
灭龙弹	龙属性子弹，可贯穿5回。但装填速度慢，可以用于对付古龙种怪物
ペイント弹	染色弹，命中敌人后在一段时间内标示其位置
捕获用麻醉弹	用陷阱捕获敌人后，成功用麻醉弹命中的话，可以成功进行捕获
龙击弹	近距离使用的强力弹种，带有一定火属性值，发射准备时间和硬直都很大，类似铳枪的龙击炮

轻弩/重弩改装

弩炮的强化除了和近战武器一样用素材升级外，还有独特的改装系统，可为弩炮加装附加的部件。珍稀度 6 以上的弩还可以使用“リミッター解除”改装，这项改装会改变弩炮的性能，其中轻弩的リミッター解除效果主要为变更弹种也可以保持上弹状态、X+A 可以重新装填所有弹药、不能进行速射（相对地速射对应弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度下降、后撤变成前滚、侧移变成侧翻滚的变化。重弩的リミッター解除效果主要为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射（相对地蹲射对应弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度会进一步降低、射击后不能接回避、盾防御性能提高的变化。

部件效果一览

名称	效果
ロングバレル	轻弩专用部件，增加若干攻击力，不能和サイレンサー并用
サイレンサー	轻弩专用部件，减小若干反动，不能和ロングバレル并用
パワーバレル	重弩专用部件，增加若干攻击力，不能和シールド并用
シールド	重弩专用部件，持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果，不能和パワーバレル并用
可变倍率スコープ	共通部件，狙击模式能拉近镜头

专有能力说明

名称	效果
リロード	弩炮上弹的速度，除了弩炮本身外，上弹时选择的子弹也会对上弹速度有所影响
反动	后坐力，反动越大子弹发射后的硬直也越大，除了弩本身外，使用的子弹也对反动有所影响
ブレ	子弹偏离准星的方向和幅度

弓

攻击属性： 弹（近接攻击为切断）

推荐技能： 集中、装填数UP、**ランナー**、**スタミナ**急速回复、连射矢/扩散矢/贯通矢UP、回避性能、回避距离UP、强击**ビン**追加、属性攻击强化



招式列表

招式	按键	说明
拉弓射击	X	向前方射出弓箭，按住 X 不放可进入蓄力状态，蓄力过程中会消耗耐力值，当耐力值降至最低会强制射击。
曲射	蓄力到二级 +A	使用曲射攻击敌人，命中怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值，曲射同样附带属性瓶效果。
刚射	拉弓时 +A/ 普通射击后 +A	使用下一阶段的蓄力攻击攻击敌人，会消耗大量耐力值，并使自身处于较长时间的硬直中，在怪物怒的时候不宜多用。
近接攻击	A	使用箭近距离攻击敌人，攻击时如果玩家以装填了属性瓶，近接攻击将带有该属性瓶的效果，装备强袭瓶再攻击敌人，可以有效断尾或清理小怪。近接攻击虽然可以进行两连击，但只有第一击可以利用B键的回避取消硬直。
快速近接攻击	纳刀状态下 R+X+A	快速使出近接攻击，和普通近接攻击效果一致。
装填瓶子	X+A	装填当前的属性瓶。
回避	拉弓状态下 +Y	在拉弓状态下使出翻滚回避，相比按B键，这种按键组合更加顺手。

招式列表

招式	按键	说明
定位瞄准	按住 R	进入瞄准模式，用抛物线显示出弓箭的射击轨迹，拉弓进入二级蓄力后可以显示曲射的落点范围。
跳跃攻击	在下落中按 A	使用箭近距离攻击敌人，同样可以使用属性瓶。

※ 弓箭有两种操作方式，表中的操作为第一种方案，另一种操作方式是把 X 键的功能和 R 键进行对调，也就是使用 R 键射击、X 键瞄准，在射击过程中可以很方便地按 Y 回避。不过这种操作方式需要频繁使用 R 键，时间一长很容易导致手酸，各位可以依照自己的喜好更换操作方式。

箭种与曲射的能力

种类	效果
连射	纵向射出数发箭矢，最上方的一发攻击力最高，最下方的最低。LV1会连续射出2发箭矢，每提升一级多射出一发。连射由于打击面小，通常用于集中打击怪物的弱点部位。
贯通	射出的箭矢能贯穿怪物的身体造成连续伤害，LV1 能在怪物体内贯穿 2 次，每提升一级多贯穿一次。贯通箭通常用于和水龙、冻土毒虫等身体长而大的怪物战斗。
扩散	横向射出数发箭矢，每提升一级能多射出一发。扩散打击面广，除了适合打异常状态外，配合增加扩散伤害的技能还能造成大量伤害。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，是所有曲射中威力最高的一种。和弩的扩散弹一样，爆炸型曲射同样带有吹飞效果，在组队游戏时慎用。
放射型	在空中分散成大量弓箭，朝目标地区下起箭雨，由于攻击范围过大导致攻击力分散，在游戏前期用于清理小怪效果不错。
集中型	相当于放射型曲射的缩小版，攻击密度高，不带有吹飞效果，是威力和团队合作两者都能兼容的类型。配合异常属性瓶可以快速打出异常状态。
刚射	在普通射击之后接续的射击，威力大，但会消耗一定体力

属性瓶效果

种类	效果
强袭瓶	箭的攻击力提升至150%，是最常用的一种属性瓶。
麻痹瓶	赋予箭矢麻痹属性，在团队战中能起到牵制怪物的作用，由于弓箭的麻痹蓄积速度较慢，单人狩猎时不太推荐使用。
毒瓶	赋予箭矢毒属性，推荐在战斗开始就使用，让怪物持续进入中毒状态可使效率大大提高。
睡眠瓶	赋予箭矢睡眠属性，实战中的作用几乎为 0，不推荐浪费钱购买。
颜色瓶	命中敌人后能将敌人染色，能在大地图中看到怪物所在位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力，配合曲射攻击怪物头部，能以极快的速度消耗怪物耐力。
接击瓶	装填后提升近战攻击力。
爆破瓶	装填后箭矢带有碎龙武器的爆破属性，而且每次必定发动，不过弹药数量有限，因此爆炸的机会并不多，推荐在团队战中辅助队友。

流程篇

村关键任务指引

如果你在前作中完成了村★6的紧急任务“高难度:天を回りて戻り来よ”，并顺利继承了存档。那么当游戏开始后，与团长对话后就可以通过世界地图前往新的据点——ドンドルマ，并开始村★7以上的任务。而村★1~村★6的关键任务与《MH4》相比并无变化，这里便只给出简易流程，方便新玩家查阅。



村★1

1. 按照提示，利用击龙船上击退豪山龙。

2. 完成关键任务"生肉を美味しくせよ"

3. 完成关键任务"调合の妙を学习せよ"



村★2

1. 完成关键任务："遗迹平原でキノコ狩り"、"ジャギィノスの讨伐"、"ケルビの角を纳品せよ"的其中之一。

2. 与猫厨师对话，完成关键任务："行く手を阻むクンチュウを狩れ"。

3. 与猫厨师对话，完成关键任务"アルセルタス、突击"。

4. 与团长对话，完成关键任务："调查指令：ドスランポス"

5. 与团长对话，完成关键任务："调查指令：イャンクック"。

村★3

1. 与团长对话，完成紧急任务："恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ"。

2. 与团长对话，前往新据点——ナグリ村。

3. 与村长以及加工屋的小女孩对话，完成关键任务："危机！テツカブラを狩れ"。

4. 与加工屋的负责人对话，完成关键任务："ゲリョスを狩猎せよ"。

5. 与猫厨师对话，完成关键任务："ドスゲネポスの捕获"。

村★4

1. 与ナグリ村村长对话，完成紧急任务："沉默、狡猾、暗杀者の调べ"

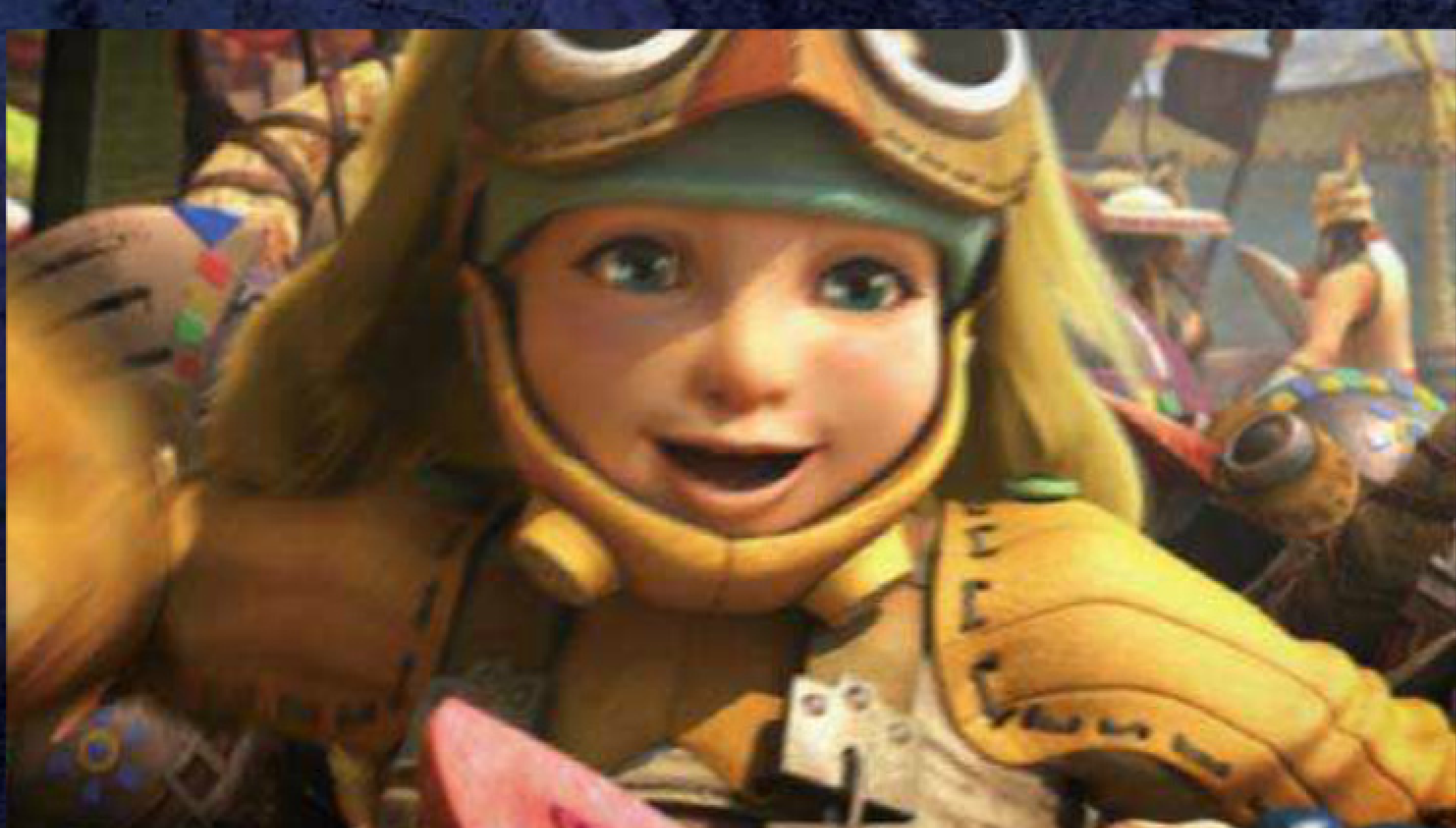
2. 与ナグリ村村长对话，完成剧情任务"???"。

3. 到达新据点——チコ村，前往暖洋洋岛，与管理员对话后，完成关键任务："ノラオトモ、危机一发"。

4. 与管理员对话，完成关键任务："モンニャン队、危机一发"。↓

5. 与チコ村村长对话，完成关键任务："ガララアジャラの狩猎"。

6. 与チコ村村长及团长对话，完成关键任务："ゴア・マガラ紧急探索指令"。



村★5

1. 与团长对话，完成紧急任务"黑く蚀み地を染めん"。

2. 返回ナグリ村与村长对话，完成关键任务"热地に现る、グラビモス"。

3. 与ナグリ村村长对话后，前往新据点——シナト村。

4. 与シナト村村长对话，完成关键任务"高难度：不稳の幕开け"。艾↓

5. 与シナト村村长对话，完成关键任务"重量级の女帝"、"无双の狩人"和"碧落に见えし、空の王者"其中两个。

6. 完成关键任务"高难度：战栗のティガレックス"

村★6

1. 前往シナト村最上方的神殿，与大僧正对话，完成紧急任务"天を回りて戻り来よ"。

村★7

和笔头ルーキー对话，开启紧急任务"热砂の中からゴアイサツ"。



热砂の中からゴアイサツ

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)
主任务条件	狩猎一只盾蟹		
副任务条件	破坏盾蟹的两爪		
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务要点	任务开始后盾蟹一般会在3区出没，之后会在1区、2区、3区、4区和7区之间移动，疲劳时会去3区进食，濒死时会回到3区睡觉。		

完成"热砂の中からゴアイサツ"后，艾露猫探险队追加上位任务，此后会出现拥有跳跃或野兽倾向技能的艾露猫。之后与笔头ルーキー和笔头リーダー对话，开启任务"天を目指して绿毛は萌ゆる"

天を目指して绿毛は萌ゆる

任务类型	狩猎	地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎一只绿毛兽		
副任务条件	交纳一个なわばりの大フン		
契约金额	500z	主任务报酬金额	4800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务要点	绿毛兽一开始会在8区出现，之后会在1区、2区、4区、6区和8区移动，疲倦时会到在2区、4区和8区进食，濒死时在2区睡觉。		

完成"天を目指して绿毛は萌ゆる"后，先后与笔头リーダー和笔头ランサー对话，开启任务"飞び出しまする热地に砂龙"和"ネルスキュラの连续狩猎"

飞び出しまする热地に砂龙

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)
主任务条件	狩猎一头砂龙王		
副任务条件	狩猎 6 只砂龙		
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务要点	砂王龙一开始出现在7区，之后会在2区和7区移动，疲倦时会前往7区进食，濒死时回到3区睡觉。砂王龙经常会潜入地下，想要提高狩猎效率的话记得带上音爆弹。		

ネルスキュラの连续狩猎

任务类型	狩猎	地点	原生林
主任务条件	狩猎 2 只以上的影蜘蛛或交纳猫券		
副任务条件	交纳一个女王のフェロモン		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7500z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z
任务要点	影蜘蛛一开始会在2区出现，之后会在2区、5区和6区之间移动，疲倦时在2区进食，濒死时回到7区。狩猎两只影蜘蛛后回到营地，从蓝色的支给品箱中取出猫券并放入红色纳品箱方可完成任务。		

村★ 8

完成以上两个任务后，笔头ガンナー对话，开启村 8 ★的紧急任务“突击、モノブロス”。




突击、モノブロス

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（昼）
主任务条件	狩猎一只一角龙		
副任务条件	破坏一角龙的角		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务要点	开始是角龙会在10区出现，之后会在1区、2区、3区、4区、7区和10区移动，疲劳时前往7区进食，濒死时则会回到5区。任务前也可以适当带一些音爆弹，看到一角龙潜入地下后使用音爆弹，以免它从地下发起进攻。		

完成“突击、モノブロス”后，先与团长对话，之后到アリーナ（竞技场）中与たそがれの流浪人对话，开启关键任务“かくれんぼは冰海で”和“破裂、冲击、火药岩”（二选一）。不过比起蛋疼的搬运任务，笔者还是更建议选择狩猎电龙。

かくれんぼは冰海で

任务类型	狩猎	地点	冰海
主任务条件	狩猎一头电龙		
副任务条件	破坏电龙的头部		
契约金额	500z	主任务报酬金额	4500z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务要点	电龙一开始出现在6区，之后会在3区、4区、5区和9区间移动，疲倦时前往7区进食，濒死时则回到6区睡觉。		

破裂、冲击、火药岩

任务类型	采取	地点	地底火山
主任务条件	交纳一个火山岩		
副任务条件	狩猎一头红速龙王		
契约金额	300z	主任务报酬金额	3000z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务要点	在9区可拿到火山岩。由于搬运手持火山岩时会持续降低体力值，因此建议在出发前的猫饭可以发动“ネコの运搬の铁人”，进入任务后可以先吃秘药和强走药，保证体力上限最大且耐力值不减，提升效率。红速龙王会在1区、2区、3区、4区和9区移动，要小心。		

完成以上两个任务其中之一后，与屋台の料理长对话，开启关键任务“花より团子、时々夜樱”。

花より团子、时々夜樱

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
主任务条件	狩猎一头樱火龙		
副任务条件	破坏樱火龙的头部		
契约金额	600z	主任务报酬金额	5700z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务要点	樱火龙一开始出现在2区，之后会在1区、3区、4区、7区和10区移动，濒死时回到5区睡觉，出发前记得准备好解毒药。		

完成“花より团子、时々夜樱”后，与屋台の料理长对话，追加极上食材，以及新的猫饭技能——ネコの调查报告术、ネコの旅团奉仕术。之后狂龙病毒研究所所长及师匠对话，开启任务“遗迹平原の有闲マダム”

遗迹平原の有闲マダム

任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎一只重甲虫		
副任务条件	破坏重甲虫的头部		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务要点	重甲虫一开始会出现在4区，之后会在2区、3区、4区和8区移间动，疲倦时前往8区进食，濒死时则回到9区睡觉。和之前一样，可以不必理会场地中的彻甲虫。		

完成“遗迹平原の有闲マダム”后，和研究所助手对话后开放狂龙研究所，之后可以用旅团点数来购入道具。和笔头リーダー对话后，开启关键任务“灯りさす火求むれど射干玉の”。

灯りさす火求むれど射干玉の

任务类型	捕获	地点	旧砂漠（夜）
主任务条件	捕获一只雌火龙		
副任务条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	7800z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	—
任务要点	这是一个会强制失败的剧情任务，一开始雌火龙会在2区出现，并且血量很少，很快就会进入濒死状态。之后师匠会提示玩家前往5区，发生千刃龙乱入的剧情后任务强制结束。		

任务强制失败后，与团长对话，获得报酬金 7914z、雌火龙の上鳞，以及 17 个回复药 G。之后开启村 9 ★的紧急任务“千刃の叙事诗”。

村★ 9

千刃の叙事诗

任务类型	狩猎	地点	旧砂漠（夜）
主任务条件	狩猎一头千刃龙		
副任务条件	对千刃龙成功施行乘骑攻击		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	千刃龙一开始在10区出现，之后会在1区、2区、3区、4区和10区间移动，疲倦时前往4区进食，濒死时则回5区睡觉。由于千刃龙独有的裂伤状态，因此在出发前可以准备好充足的熟肉。		

完成“千刃の叙事诗”后，艾露猫探险追加新的怪物。之后道具屋老板对话，开启任务“世のため街のため黑铠龙狩猎”

世のため街のため黑铠龙狩猎

任务类型	狩猎	地点	地底火山
主任务条件	狩猎一头黑铠龙		
副任务条件	破坏黑铠龙的背部		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务要点	黑铠龙一开始在8区出现，之后会在2区、6区、7区和8区移动，疲倦时前往2区进食，濒死时则回9区。建议出发前准备好冷饮和活力剂。		

完成“世のため街のため黑铠龙狩猎”后，与笔头リーダー对话，开启任务“苍空は昙りか、砂の岚か”

苍空は昙りか、砂の岚か

任务类型	狩猎	地点	地底火山
主任务条件	狩猎一头苍火龙		
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务要点	进入1区后，是一段千刃龙与苍火龙打斗的CG，在任务中千刃龙也会出现，不过它并非是任务目标，我们只要专心打倒苍火龙即可。苍火龙一般会先出现在2区，之后会在1区、2区、4区、6区和8区间移动，疲倦时在前往8区进食，濒死时则回9区睡觉，出发前请准备好解毒药。		

完成“苍空は昙りか、砂の岚か”后，与笔头リーダー和师匠对话，开启关键任务“天に木灵する大咆哮”

天に木灵する大咆哮

任务类型	狩猎	地点	天空山
主任务条件	狩猎一头黑轰龙		
副任务条件	破坏黑轰龙的头部		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务要点	黑轰龙一开始出现在5区，之后会在1区、2区、5区和6区移动，疲倦时前往1区和6区进食，濒死时则回3区睡觉。		

完成“天に木灵する大咆哮”后，与师匠对话，开启关键任务“地火に飞散する蚀龙虫”

地火に飞散する蚀龙虫
一开始一般出现在8区，之后去2区，1

任务类型	狩猎	地点	地底火山
主任务条件	狩猎一头狱狼龙		
副任务条件	破坏狱狼龙的背部		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务要点	狱狼龙一开始在8区出现，之后会在1区、6区、7区和8区间移动，疲倦时前往1区进食，濒死时则回2区睡觉。		

完成“地火に飞散する蚀龙虫”后，与研究所助手对话后，便可所以装备抗龙石。之后就可以到看板娘处开启任务“高难度 :狂韧なる拳、冰を碎く”

高难度：狂韧なる拳、冰を碎く

任务类型	狩猎	地点	冰海
主任务条件	狩猎一头狂龙化的碎龙		
副任务条件	使用抗龙石将碎龙的狂龙症成功解除一次		
契约金额	1300z	主任务报酬金额	12300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z
任务要点	碎龙一开始会在3区出现，之后会在3区、6区、7区和9区间移动，疲倦时前往3区和7区进食，濒死回4区。注意任务中会千刃龙乱入，不过并非狩猎目标，注意不要让他们同场即可，可以利用大便玉驱赶。		

完成“高难度 :狂韧なる拳、冰を碎く”后，与师匠对话，开启任务“高难度 :最狂の暴君”

高难度：最狂の暴君

任务类型	狩猎	地点	原生林
主任务条件	狩猎一头狂龙化的恐暴龙		
副任务条件	成功对恐暴龙进行乘骑攻击		
契约金额	1500z	主任务报酬金额	14400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z
任务要点	恐暴龙一开始会在4区出现，之后会在1区、3区、4区和5区间移动，疲劳时前往3区进食，濒死时则回9区睡觉。同样会千刃龙乱入。		

完成“高难度 :最狂の暴君”后，对话并观看 CG 后解锁紧急任务“乱刃、すべてを断つ”。

村★ 10

乱刃、すべてを断つ

任务类型	狩猎	地点	未知的树海
主任务条件	狩猎一只极限状态的千刃龙		
副任务条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	12600z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	—
任务要点	我们的对手是处于极限状态的千刃龙，因此出发前必须装备好抗龙石，并建议玩家带上足够的熟肉或是万能汤けむり玉，因为你一旦中了裂伤状态，疯狂的极限千刃龙可不会让你好好地蹲下来回复。对千刃龙造成一定的伤害后，游戏会给予玩家试作型抗龙石・心击，使用后就不会频繁的弹刀了。之后抓准空隙对千刃龙进行持续输出，那么便可以抑制住极限状态，让它变回普通的样子，此时压力也就小很多了。虽然前期会比较烦人，但敌人的血量并不厚，如果感到苦手的话可以先升级一把好的武器再来挑战。		

完成“乱刃、すべてを断つ”后与团长对话，选择“はい”后开始最终任务“クシャルダオラ迎击战”

クシャルダオラ迎击战

任务类型	狩猎	地点	战斗街
主任务条件	狩猎一头钢龙		
副任务条件	—		
契约金额	—	主任务报酬金额	—
限制时间	—	副任务报酬金额	—
任务要点	说白了还是一个剧情任务，目的是指导玩家如何使用战斗街中的各个设施。玩家可以放开手进行任务，因为一旦体力过低，NPC就会很尽职地立刻帮你回满血。 任务开始后先在支给品箱中搜刮一空，接着按提示前往3区。一段剧情过后，开始使用“移动式大炮”，先跟着笔头一起搬运，把炮弹投入“移动式大炮”中，完成后便登上炮台，中央的开关可以发射炮弹，左右两侧的开关则对应炮台移动方向，大炮到达另一个地点后，我们依然可以搬运弹药进行补充并继续发射。 用大炮击中刚龙几次后，笔头便会提示我们使用“龙击枪”，此时回到南面的高台上，等钢龙靠近后启动“龙击枪”对其造成伤害。 使用场上设备继续对钢龙造成一定伤害后，笔头会提示我们使用“巨龙炮”，之后利用移动式炮台前往北部高台，使用“试作型高密度灭龙炭”启动巨龙炮的开关，一段CG过后任务结束。		

完成“クシャルダオラ迎击战”后，本作的村故事流程便通关了，之后还会有村★ 10 的任务追加。

G 位集会所关键任务

和公会长(ギルドマスター)对话后，完成集会所★ 7 紧急任务“高难度 :极冰に座す、崩せし者”后，即可开启 G 位的集会所任务。

G ★ 1 关键任务

- ●新进气锐のアルセルタス亚种
- ●ケチャワチャ亚种を狩猎して
- ●荒々しき荒鬼蛙を狩れ
- ●サンドのメシよりドスガレオス
- ●これが本当のダイミョウ行列?
- ●ダイミョウザザミ亚种を狩れ
- ●砂地と虎鲛、私をサンド !
- ●冰琴を奏でる水蛇龙
- ●大地と魅惑とハンターと

G ★ 2 关键任务

- ●千刃龙セルレギオス(紧急任务)
- ●サンドめのネルスキュラ亚种
- ●苍き王者と绝对强者の对决 !
- ●灼热地狱から来た黑轰龙
- ●ゲネル・セルタス亚种を狩れ !
- ●地底火山の生ける铠
- ●黑铠龙、地底火山を阔步す
- ●ジンオウガ狩猎ノススメ
- ●火の国を访れし危机
- ●真昼のディアブロス
- ●真夜中のディアブロス亚种

G ★ 3 关键任务

- ●高难度 :眠れ宿痾よ目觉は远く(紧急任务)
- ●高难度 :钢砂の岚
- ●高难度 :灼炎の帝王
- ●高难度 :姿なき者・オオナズチ
- ●高难度 :崩せ神の座、威の寝床
- ●高难度 :沉め搔臥せ战祸の沼に

最终任务——高难度：沉め搔臥せ战祸の沼に详解

由于是集会所任务，因此笔者还是建议四人联机共同挑战，不仅比较轻松，效率也更高。防具方面不必太好，防御力有 500 以上基本就行，但最好四个人都持有 G 级的武器来保证输出。队伍中最好有一名使用操虫棍的猎人，这样能够保证通过乘骑攻击来更频繁地让巨戟龙形成硬直，任务的整体难度会大幅降低。出发前可以先在研究所中购买“高密度灭龙炭”。

任务地点是战斗街，因此我们可以看准时机利用场景中的各种设施对敌人造成高伤害，地面上有“固定式拘束弹【 对空 】”和“固定式拘束弹【 对地 】”。一名玩家可以多利用高台上的移动式炮台，先搬运炮弹填充，然后移动炮台到正对巨戟龙的位置后射击，炮弹采集点每个最多可以挖 5 次，采集完后一段时间便会自动刷新。一段时间后可以使用南侧高台上的龙击枪给予对方强力一击，到了战斗后期游戏会提示玩家使用巨龙炮，持有“高密度灭龙炭”的玩家可以用移动炮台前往北侧高台，使用巨龙炮予以重创。



在平常的战斗中，巨戟龙的后脚位置是比较安全的输出点，玩家也可以顺便追着它的尾部打，争取尽快断尾。前期巨戟龙比较有威胁的招式是突然的横扫以及冲击波，尤其是前者发生比较突然，防御力较低的玩家不要贪刀，察觉到敌人有所动作立刻回避，以免被直接猫车回家。当巨戟龙的血量降到一定的程度后，背上便会冒起黑烟，此时要格外注意，他会发射定点的激光。如果此时巨戟龙长时间飞在空中，那么便是发射全场激光的征兆，建议立刻换区来回避一下。如果被它身上滴下的重油困住，只要快速摇动滑杆即可挣脱。

打败巨戟龙后，头部和胸部可以各挖三次，断尾的话尾部可以挖两次。



攻略透解
GUIDE THROUGH

进入了10月后意味着体育游戏迷们一年一度的节日再次到来，前有“FIFA”后有“NBA 2K”，“WE”和“LIVE”也紧随其后，颇有些玩不过来的架势。虽然现在球类游戏能叫上名字的系列不多，但素质都可圈可点。本次攻略的主角是不久前发售的《NBA 2K15》，随着次世代引擎的逐渐加强，游戏在各方面的表现都趋近于完美。但碍于机能所限，想要更好体验本作的魅力建议入手次世代版本，接下来的攻略重点以次世代平台进行叙述，不过实际比赛的打法上区别并不明显，希望能给更多的玩家带来帮助。

文 乐小游 美编 小瑟

NBA 2K15	2K Games	体育
多机种	NBA 2K15	美版
	2014年10月7日 本地1~4人，在线2~10人	对应年龄：全年龄
	售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元	

操作指南 NBA2K15

进攻心得

基本进攻操作

PS3	PS4	X360	XOne	作用效果
十字键↑	十字键↑	十字键↑	十字键↑	显示招牌技能
十字键↓	十字键↓	十字键↓	十字键↓	更换替补
十字键←	十字键←	十字键←	十字键←	进攻策略
十字键→	十字键→	十字键→	十字键→	加强重点
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	技巧控制
△键	△键	Y键	Y键	背身单打
□键	□键	X键	X键	投篮
×键	×键	A键	A键	传球
○键	○键	B键	B键	掩护挡拆
L1键	L1键	LB键	LB键	战术设置
R1键	R1键	RB键	RB键	精准传球
L2键	L2键	LT键	LT键	传球辅助
R2键	R2键	RT键	RT键	加速奔跑
SELECT	R1+R2	BACK	VIEW	场上暂停
START	OPTIONS	START	MENU	开启菜单

次世代版延续了前作的物理引擎，并在此基础上进一步加强。球员间的身体碰撞更加明显，比赛时电脑的AI系统也更为复杂。和前作中进攻时强调内线突破不同，由于内线球员的防守能力得到了一定程度的强化。所以操控非全明星级别球员时，想要轻松晃过对手进入内线上篮或者扣篮得分并不容易。这也让己方球队中的内线球员有了更大的用武之地，熟悉系列的玩家不难发现，大部分网战中的对手都不太喜欢控制内线球员来进攻。除了要掌握额外的技巧外，更多是因为玩家所选择的球队中多多少少都有着自己的王牌进攻好手，无论速度还是技术都可以独挑大梁。也让玩家逐渐忽视了中锋或者传统型大前锋的作用。就算选择休斯顿火箭这种有着魔兽霍华德的球队，玩家们也都习惯用哈登等人的犀利突破来完成一波进攻。

然而本作中这一现象有了比较明显的改变，内线防守的加强使得玩家更喜欢将球传给内线的大个子来打开局面。再加上电脑争抢篮板球的主动性提高后，内线球员的二次进攻成为不少球队致胜的法宝。相信对于厌倦了传统突破流打法的玩家而言，这样的进攻方式大大将强了游戏的新鲜感。如果玩家本身就有一些内线进攻的技巧，例如擅长使用中锋的梦幻舞步，那么对手想要防守绝非易事。当然对于篮球这种快节奏的运动来说，想要利用单一的进攻手段终结对手显然是不现实的，下快攻和阵地战等打法一定要配合使用才能应对赛场上各种突发的状况。



©2014 Take-Two Interactive Software Inc.

投篮技巧

本作的投篮系统依然调校在比较好掌握的范畴，基本上只要操控的球员在自身的可控制范围内进行投射，无人盯防的情况下十有八九都会命中。当然对于一些偏重内线型进攻的球员来说，想要进行中远距离投篮确实有些强人所难。游戏中防守的干扰对于投篮者的影响较大，能力值较低的中锋甚至在靠近篮板位置进行投篮都会由于很小的干扰而失去准星。本作的三分球延续了前作的高命中率，和真实的画面引擎搭配起来稍显不和谐。不过所谓的容易投进也是被限制在一定条件下的，除了和球员自身的能力值以及状态等因素息息相关外，还要考验玩家对于球员手感的掌握程度。投篮的过程中持球队员脚下会显示出圆形光圈，当松开按键的时机恰到好处时，光圈会显示出绿色的光芒，而投篮节奏不对的话则会逐渐向红色演变。球员的投篮手感会随着疲劳的增加而下降，不过当其连续命中或者防守表现良好时，能够出现特殊的状态加成。此时该名球员的投篮命中率等能力会在一定时间内有所强化，可以趁着状态神勇时多以其为核心来组织进攻，得手的概率也会大幅提升。



不过投篮也是一把双刃剑，当过分信任球员的能力而选择在困难的状态下出手时，难免会出现多次投篮不中的情况。此时球员的信心也会受到打击，从而使其手感在接下来的进攻中受到影响。所以最好的进攻方式就是要找准机会，否则就算杜兰特般的投篮机器，同样会被限制得力不从心。上篮方面同样因为内线防守球员的加强而削弱，不过速度型球员优势依然明显，对付过人之后出现的补防球员非常有效。防守方的弹跳速度比较惊人，意味着传统上篮甚至欧洲步这些基本技巧都比较容易被盖帽。推荐使用冲刺后跳起，连点两次投篮键后的假动作上篮。能够比较有效地躲避空中拦截，并且有一定几率打成二加一。游戏投篮的按键方式逐渐向右摇杆操作倾斜，官方更鼓励玩家多使用右摇杆即精英摇杆进行技巧操作，让部分习惯了普通按键操作的玩家感到不适应，不过当你熟练掌握右摇杆的规则后，反而能够避免不少误操作。



进阶投篮方式

按键操作	作用效果
移动中向任意方向拨动右摇杆（按住）	跳投
朝向篮筐反方向拨动右摇杆（按住）	后撤步跳投
移动过程中轻点投篮键	跳步后持球待命
移动时双击□ /X 键	转身投篮
运球靠近篮筐时向篮筐方向推住右摇杆	普通上篮
运球靠近篮筐时向篮筐反方向推住右摇杆	跑投 / 抛投
朝着底线运球时向底线方向推住右摇杆	反手上篮
运球时向远离篮筐方向推住右摇杆后向左 / 右移动摇杆	欧洲步上篮
按住加速后向左 / 右推住右摇杆	跳步上篮
运球时加速冲向篮筐并朝着其方向推住右摇杆	灌篮
切入时加速冲向篮筐并朝着其反方向推住右摇杆	花式灌篮
在空中做出投 / 灌篮动作后立刻向其他方向推住右摇杆	空中闪避后上篮
跳投动作出现后立刻松开右摇杆	投篮假动作
使用投篮假动作后再次按住右摇杆	跨步穿越

背身单打

这个技巧原本多应用于篮球比赛时内线球员间相互的身体对抗，不过现代篮球中由于高水准的运动员身体素质逐渐加强，很多小前锋甚至后卫级的球员都很喜欢使用背身单打。就拿不久前在季前赛复出的科比来说，背身倚住对方球员后接着转身撤步后仰跳投早已成为了其标志性动作。而且在背身的同时，偶尔会吸引对方球员进行包夹防守，这时快速将球分给空位的队友后，很容易跳投得手。背对防守球员还能有效避免被正面断球，不过身体素质较差的球员在靠打的时候可能会因为体重原因寸步难行，此时对于球员的体力消耗比较明显。而且内线背打时一定注意不要三秒违例，防守时同样切记这一点。

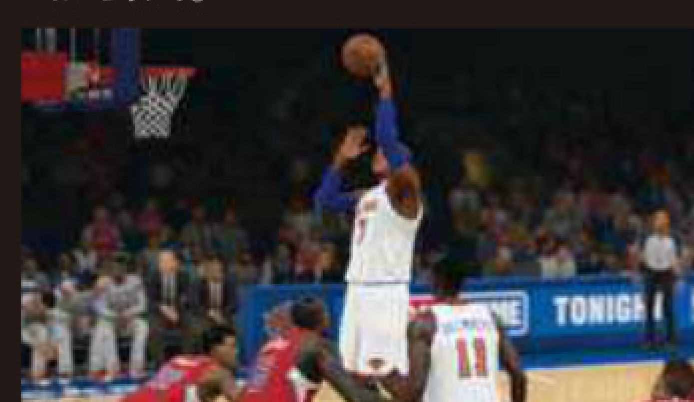
靠打技巧

按键操作	作用效果
持球时按下△ /Y 键	进入 / 取消背身动作
背身状态下向任意方向推动左摇杆	背身移动
运球时左摇杆向禁区或底线方向推动后按△ /Y 键	正面运球
运球时向底线推动左摇杆后按△ /Y 键	停止内切
按下加速键后向篮筐方向推动左摇杆	强力背身移动
按下加速键后向罚球线方向推动左摇杆	切入禁区
按下加速键后向底线方向推动左摇杆	切入底线
朝向球员肩膀外侧转动右摇杆	快速转身
朝向球员肩膀内侧转动右摇杆	勾手进攻
朝向非远离篮筐方向推动右摇杆	假动作
朝远离篮筐方向的左 / 右推住右摇杆后按下投篮键	背筐垫步投篮
远离篮筐方向推住左摇杆后按下投篮键	背对篮筐后撤步跳投
朝篮筐位置向左 / 右推住左摇杆后按下投篮键	沉底步



禁区范围投篮

由于距离篮筐较近，所以禁区投篮很适合作为主要刷分手段。尤其当我方的内线球员身体较为强力时，能够为投手形成强大的挡拆掩护，空位出来后的近距离投篮效率极高。而这种投篮方式也是内线球员的有力进攻手段，篮下勾手等实用技巧不免让人回想起当年大姚那精湛的篮下打法。禁区投篮还很容易造成对手的犯规，对罚篮有信心的玩家可以多加尝试。



禁区投篮

按键操作	作用效果
未推动左摇杆时，右摇杆朝着篮筐左 / 右推动（近距离）	篮下勾手
朝着篮筐反方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	禁区后仰跳投
按住加速键后朝着篮筐方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	跨步穿越上篮
按住加速键后朝着篮筐反方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	晃肩投篮
使用上述任意投篮方式后快速松开右摇杆	投篮假动作
使用投篮假动作后快速推住右摇杆	假动作突破 / 跨步穿越

TIPS | 初次游玩时要完成上赛季总决赛马刺对阵热火的比赛后才能正式进入游戏。

带球过人

防守的加强一定程度弱化了明星级别球员的突破能力，使得游戏平衡性有所提高。不过虽然普通的晃动很难摆脱防守球员的盯防，但是部分过人技巧依然好用，前提是持球队员自身能力不能太弱。所谓的带球过人实际上就是假动作运球的具体表现方式，配合球员的速度，连贯之后即可甩开对手。这些技巧对玩家的操作水平提出了比较高的要求，尤其当对方的防守球员实力不俗时，更要当心在晃动的过程中被断球。

运球技巧

按键操作	作用效果
朝篮筐方向推动右摇杆并快速放开	招牌花式运球
加速时右摇杆推向篮筐方向并迅速松开	内切后向外侧运球
朝持球手一侧轻推右摇杆	快速运球后急停
原地运球时按下加速并朝持球手一侧轻推右摇杆	摆脱对手后持球急停
朝非持球手推动右摇杆	交叉运球
朝非持球手和球员身后轻推右摇杆并快速放开	胯下换手运球
原地运球时按下加速并朝非持球手一侧轻推右摇杆	过人交叉运球
朝远离篮筐方向轻推右摇杆	背后交叉运球
按下加速键后朝篮筐方向轻推右摇杆	向后跨步
朝非持球手方向转动摇杆至绕过球员背后时松开摇杆	转身
从惯用手朝篮筐方向转动 1/4 圈后松开摇杆	半转身
站立状态下朝左 / 右 / 前方轻推右摇杆（遭遇三重盯防时）	出脚试探
站立状态下按加速键并朝篮筐方向轻推右摇杆（遭遇三重盯防时）	躲避防守向后跨步
站立状态下向任意方向转动右摇杆（遭遇三重盯防时）	转身后突破防守



传球要点

本作在传球的精准度上有所加强，不过球员跑动时分球依然会出现不少失误的情况，尤其是后场拿球直接吊前场的快攻中经常是直接将球扔出界外。所以成功与否对传球队员自身的传球能力有一定的要求。本作下快攻的速度节奏较快，即使不利用快捷键大部分进攻型球员也都会主动往对方半场快下。我方拿下篮板的球员大多是高个子内线，所以传球能力值一般也较差，推荐大家抢到球后尽量通过两次传递打到前场，否则基本就是扔给观众了。空接系统在游戏中的使用率较高，快攻时当我方有球员从斜侧四十五度角切入时最适合传出空配。但要注意两个打配合的球员是否合适，一般来说小传大成功几率较高，前提是保证接球方具备一定的弹跳能力，否则同样是直接扔出场外。空接还可以在发界外球时使用，不过对球员的能力要求更高。

推荐发底线球时将准备接球的队员放在距离篮筐较近的位置然后直接使用空接，这种打法非常适合进攻时间所剩无几的情况。二打一下快攻时当发现防守球员封堵住空接的路线的话，建议使用击地传球分给队友，这种球速度够快同时又不用过多担心球被断下，击地传球同样适合球员从底线切入时使用，接球队员拿到球后通常可以直接跳起进攻。精准传球也是比较重要的技巧，由于摇杆拨动的方向经常会出现传球误差，熟练掌握精准传球会让配合更为流畅，从而减少比赛的失误。

传球技巧

按键操作	作用效果
L2/LT+×/A	击地传球
L2/LT+ 拨动右摇杆	专业摇杆传球
L2/LT+ △ /Y	高吊传球（适用于喂球给内线）
L2/LT+ ○ /B	花式传球
按下 R1/RB 后通过按键选择对应球员	精准传球
□ /X+×/A	假动作传球（站立或切入时）
L2/LT+ □ /X	空中接力
L2/LT+×/A（底线发球时）	传地滚球
按住 ×/A 保持对传球者的控制，松开后用另一名球员接球	传切战术（类似足球游戏的二过一）

战术布置

除了比赛常规的进攻操作外，游戏中还能够用到很多战术性打法。想要打出漂亮的整体篮球，光依靠明星级球员是远远不够的。玩家需要掌握球队在场上的实时变化，从而制定相应的克敌战术。也就意味着玩家不能只盯着持球队员，多数情况下其他队友的跑位和挡拆等移动都需要我们亲自操作，这样才能更有效地组织一次进攻。挡拆是战术配合中最常用到的技巧，呼叫队友进行挡拆后可以选择直接从另一侧突破。或者趁着挡拆球员转身内切时用击地和高吊等传球方式将球送进去，很容易形成篮下空位。根据按键操作的不同，游戏中有着三种不同效果的挡拆方式，其中分离挡拆最适合上述内切的配合方式。本作对于移动挡拆犯规的吹罚比较严厉，过多使用难免会出现失误，这点需要多加注意。除了利用基本的场上暂停进行战术布置外，游戏中还有一个比较方便的系统——2K Smart Play。使用之后系统会根据场上的局势进行最合理的战术布置，从而改变进攻策略。对于初次接触游戏的玩家而言算是比较贴心的设定，不过因为比赛的情况瞬息万变，系统难免会出现判断失误的状况。所以从实用角度来看 2K Smart Play 并不是经常奏效。想要成为更好的比赛指挥官，还是要多熟悉本作手动调节战术的方式，相信会为比赛带来很大的帮助。



战术打法

按键操作	作用效果
按住 L1/LB	呼叫当前局面下最合适的战术效果（2K Smart Play）
按下 L1/LB 后选择对应角色的按键，然后从菜单中选择战术	呼叫位置战术
按下 L1/LB 后选择对应角色的按键，推动右摇杆切入	操控队友切入
按下○ /B	基本挡拆（根据按键时长效果有所不同）
按住○ /B 选择对应球员的图标进行挡拆	固定球员挡拆
呼叫挡拆后再球员没有站定位置前再次按下○ /B	分离挡拆（挡拆队友切入）
争抢篮板时向任意方向推住右摇杆（进攻方）	补篮 / 上篮

TIPS 联网之后能够获取更多地游戏模式。

防守教学

虽然能否取得比赛胜利，得分是至关重要的前提。但好的防守却可以限制对手得分，从而令比赛变得更加容易。话说起来简单，但游戏中防守的难度远比进攻高得多。随着“《NBA 2K》系列”越来越偏向比赛的真实性，现实中那些防守的套路在游戏中成为了可能。其实防守最重要的是玩家们要有明确的目标，比如接下来对手这波进攻是选择上抢断球还是封堵住其投手的射篮路线，又或者是死守篮下防止对方突破上篮。这些都要建立在玩家能够及时观察场上的动向，从而判断对手的进攻意图。盯人防守是最基础的防守方式，喜欢打篮球或者常看比赛直播的玩家一定经常听到“漏人”这个词。实际上就是没有看住自己负责防守的目标球员，从而导致对方的进攻打成。本作队友的防守AI比较强悍，多数情况下玩家只需要选定亲自操控的球员进行一对一防守，其余的位置都交给队友即可。然后根据球的走向适当切换光标进行补位，这种方式足以应付大部分对手。当然在对位的切换时机上要多加注意，篮球中经常会遇到需要换防的情况，对位球员脚下用光圈箭头图标联系起来，当光圈的指向改变时说明玩家所操控的球员防守目标也发生了变化。

盯人防守时最麻烦的目标要数速度型对手了，经常一个加速或者变向就从眼前消失，所以当对手用威少或者欧文等全明星级别后卫时，对操作信心不足的话最好将光标切换成内线防守。这样做有两个比较明显的好处，第一是电脑的防守不会轻易被对方摆脱，即使被突破进来也能在其将要做下个动作前主动补防。不过电脑的防守功力也和玩家所选择的难度有关，有些情况下也不能过于信赖。手动防守不要和对方贴的太近，保持在一个相对安全的距离，这样他变向突破时能够及时进行补位。有的玩家可能觉得不贴身很有可能被对手轻易“颜射”，这就和球员的延迟防守技能有关了。所谓延迟防守就是在对手跳起投篮后非最佳时机内进行封堵，虽然没有普通的封盖威胁大，但同样可以影响进球成功率。所以不要看到对方出手投篮就放弃封堵，部分球员的延后防守技能非常霸道，能够给对方形成很大的干扰。而且多数情况下玩家或者电脑都不会选择隔人投篮，即使球员实力超群，成功的概率也有限。单防时紧逼键非常管用，球员会张开双手以稳定的姿态进行防守，效果比起普通的移动好很多，不过缺点是要消耗少许体力值。不要小看球员的体力，篮球比赛中高强度的攻防转换下体力的重要性显而易见，体力下降后对投篮和争抢篮板等能力有比较大的影响。好的防守者首先要了解不同的防守阵型，然后根据对手的进攻进行相应的转变。接下来会为大家介绍不同防守方式的特点，方便玩家有个比较直观的感受。不同阵型大多要手动操控才能达到比较好的防守效果，对玩家的操作有一定考验。

联防转换

篮球比赛中经常能够听到2-3联防等专业术语，实际上联防的种类有很多，每种阵型也都有着各自的功效。拿我们比较熟悉的2-3联防来说，这是一种加强内线站位的防守方式，让对手很难突破进来。玩家要重点封住底线的两个角落，防止对手内切，同时又能最大限度的争取篮板球卡位时机。不过这种防守阵型在游戏中却鲜有使用，毕竟2-3联防是建立在对手外线不进的情况下，而本作大多数球员的中远投都比较变态，所以不能轻易放对方出手。当年美国对阵西班牙的比赛中，美国队助理教练就使用了经典的“橙色”2-3联防。这种加强版联防对于防守球员自身的身体素质要求非常高，基本就是为美国队量身打造的，大大降低了普通2-3联防压迫性不足的缺点。当玩家所使用的队伍有下面几个特点时不妨试试：1. 负责上线防守的后卫速度要快同时体力充沛。2. 大小前锋的臂展要长，能够第一时间进行拦截动作。3. 有个相对敏捷的中锋，能够快速进行补防。如此严格的条件估计整个联盟也没几支球队符合要求。而3-2联防则完全是另一种状况，着重看守外线球员能够减少三分好手们各种无解的射篮。缺点是会漏掉底线附近的切入路线，不过好在本作加强了内线球员的防守意识，即使被对方切入禁区也不用太担心，快速切换成大个子球员进行补防即可。包夹也是玩家们经常会用到的技巧，也相当于3-2联防的具体应用方式。游戏包夹时的压迫性有所降低，迫使对手掉球的概率也不高。而且漏人的缺点很明显，建议不要轻易使用。适合游戏最好的阵型应该是1-3-1联防，相比传统的防守阵型，这种较为折中的联防能够严密封堵中距离的投篮，同时又不会在争抢篮板中处于明显劣势。而且能在一定程度上限制对手的传球路线。不过这种方式游戏中没有具体给出执行方案，玩家要做的是手动使用控球后卫防守，将大个子的内线尽量布置在罚球区附近。而分位则完全交给电脑AI负责，这样在由守转攻的过程中能够最大程度保证快攻的速度。联防的操作方式可以通过游戏中的操作选单查看，PS4版由左向右滑动触摸板可以进行3-2联防，从上向下是2-3联防，从下至上则是盯人防守。



紧逼防守

当比分落后或者局面倾向对手时，紧逼防守是个不错的选择。紧逼防守大致分为全场紧逼和半场紧逼，从名字上不难看出二者的区别。全场紧逼会在对方发底线球后立刻开始防守，操作得当的话甚至会让对方后卫无法将球传出，迫使其出现失误。当遇到对手使出全场紧逼时不要慌张，在对方球员冲过来前快速将球传给离自己较近的队友，或者运球向上下两侧移动，与防守球员拉开一定的距离。全场紧逼最大的缺点就是要消耗大量的体力，而且负责前场防守的球员如果防守能力欠佳的话效果也不会明显，反而会被对方后卫甩在身后造成漏人等后果。这时半场紧逼的优势就凸显出来了，虽然少了对前场的压迫，但却能在有效范围内限制对方的分球以及运球路线，同时对体力的消耗也相对少些，实用性较强。在落后分数较少且时间所剩无几时可以使用故意犯规，当次数足够时对手会强制进行罚球。犯规的对象尽量挑选罚篮较差的下手，否则意义不大，这就是波波维奇著名的“砍霍战术”（不过魔兽的罚篮能力有所见长啊）。对方罚篮结束后立刻叫暂停发前场球，用最短的时间完成进攻。

防守类型

按键操作	作用效果
一对一防守时站在对方球员身前按 L2/LT	贴身防守（位置相对安全）
靠近对方球员时按 L2/LT	压迫持球者
站立时向任意方向推动右摇杆	快步移动
站立时同时按下 L2/LT+R2/RT 并移动右摇杆	快速滑步
朝任何方向推住右摇杆	举手拦截
靠近对方正在投篮的球员任意方向推住右摇杆	干扰投篮
按住○ /B	造进攻犯规
造进攻犯规后松开按键并再次按下	假摔

TIPS 自建的小人形象能够利用摄像头扫描玩家自身的脸部来设定。

按键操作	作用效果
在持球队员附近长按□ /X	故意犯规
按住 L1/LB	双人包夹
按下 L1/LB 后选择对应球员进行防守	指定双人包夹



语音指令 NBA2K15

进入次世代平台后，语音指令的功能也愈发强大。玩家可以利用摄像头麦克风等设备对场上的球员进行语音操控，代入感十足。不过虽然语音识别的效果不错，但还是要尽量保证游戏时周围的坏境相对安静，较为标准的英文口语也是必不可少的条件。随着国行市场的逐步开拓，如果有一天能够实现中文语音操控指令，那可真是国内玩家的一大福利了。



指令列表

语音内容	作用
TIME OUT/CALL TIME OUT	请求暂停
OUICK ISOLATION/CLEAR OUT	快速孤立
PICK AND ROLL	呼叫队友挡拆
OUICK POST UP	呼叫队友进行本身单打
OUICK SPOT UP THREE	让队友寻找三分球的空位进行投篮
DOUBLE TEAM	呼叫附近队友进行双人包夹
INTENTIONAL FOUL	命令离对方持球者最近的球员进行故意犯规
PICK UP BALL	呼叫 AI 进行防守
ZONE TO THREE、HALFCOURT PRESS 等	说出防守战术列表中的名称即可，例如 2-3 联防、全场紧逼等
PASS THE BALL TO ME	呼叫传球（电脑会自动选择合适的时机）
SHOOT THE BALL/TAKE THAT SHOT	命令 AI 自动投篮
SWITCH CAMERA	切换比赛视角

VC 点数 NBA2K15

游戏中玩家手上持有的 VC 点数实际上就是各个模式下通用的货币单位。玩家通过完成不同的比赛或者挑战能够获得相应的 VC 值，然后可以购买游戏中的道具或者为 MC 模式中的球员进行升级。VC 点数的引入令游戏有了一股氪金的味道，玩家可以通过真实货币购买 VC，以此来变相降低游戏的难度。同时为了鼓励玩家消费，2K 官方将正常游戏时能够获得的 VC 数量设定在了非常可怜的范围内。好在正常的网战比赛或者线上联盟这些基础模式并不需要用 VC 来强化，完全依靠玩家的硬实力。而且 MyTeam 中玩家需要赚取另一种 MT 点数来购买球员等卡片，算是给普通玩家保留了部分联机乐趣吧。本作进入游戏时有可能遭遇文件损坏的恶性 BUG，玩家们只能将界面中的安装图标后删除并重新安装才能继续游戏。注意删除游戏后存档也会跟着消失，购买账号会员的玩家记得养成上传存档到云端的好习惯。

游戏特典

本作的特典采用了比较坑爹的获取方式，玩家拿到游戏后能够看到一张写满步骤的卡片。即使购买的是港版，卡片上依然是写满了英文。小游在这里总结下兑换特典的大致方法，希望能够帮助无从下手的玩家尽快拿到这为数不多的官方福利。

1. 首先进入《NBA 2K15》的官方网站 https://www.2k.com/nba2k15preorder/, 该地址对网络质量和浏览器有一定要求。部分玩家早期会出现打开后没有任何提示的情况，原因是当时游戏刚发售官网尚未完全开放。

2. 选择语言为英文后输入卡片上的兑换码，并确定对应机种。

3. 之后选择玩家想要获取的球员并确认。

4. 弹出来的页面会出现代码，不要关闭页面。进入游戏中的储物柜选项输入刚才获得的代码，中间的小横线别漏了。

5. 兑换成功后玩家可以获得 5000VC 点数以及 My Team 下的明星球员卡片，即第三步中所选择的球员。



模式介绍 NBA2K15

初次尝试本作时最直观的感受就是大幅强化的菜单界面，简洁的图标以及华丽的切换效果令人眼前一亮。选择球队时的特写画面改变明显，魄力十足。基本的游戏模式并没有太大改变，而 2K TV 由于目前常规赛尚未开打，所以暂时无法进入，等到赛季开始后玩家能够观看 NBA 比赛的精彩视频。2K 浏览中玩家能够看到联盟最新的消息以及球队战绩等新闻。由于服务器依然是 2K Games 自家经营的，联机状态下延迟依旧明显，对喜爱网战的玩家来说是个不小的遗憾。

生涯模式

这次的生涯模式和以往有所不同，玩过前作的朋友应该记得我们的经纪人是主人公的朋友。在他的帮助下，玩家自建的小人通过联盟的选秀顺理成章进入了 NBA 赛场。不过这次和以往有所不同，玩家一上来就会以落选的状态出现。而这次的经纪人显

然能力不足，我们要通过试训重返联盟。其实这种做法比在选秀名额中强加球员的做法来的更为贴切。接下来我们要再一次上演屌丝逆袭的剧本，通过自身的努力一步步走向篮球的巅峰。选择目标球队后玩家便能够开始比赛，随着关注度的降低，游戏所要求的最低表现等级也愈发困难。推荐大家找个首发阵容较弱，同时表现等级要求不算高的球队。通过队内训练后，根据玩家的表现，教练会推荐我们进入联盟。拿到十天的合同后玩家就能够正式上场比赛了。随着比赛的进行，玩家需要不断提升自身的能力值，通过比赛中的表现决定赛后获得的 VC 点数可以进行球员升级或者购买投篮动作等道具。根据玩家选择的位置不同，比赛时对位的选手也会有区别。上场前系统会提示玩家所要防守的对象，不过随着比赛的不断变化，防守的目标球员会发生改变。要经常通过脚下的蓝色光标来确定自己的防守目标，不然被对位球员得分要扣掉不少评价等级。游戏中的评价延续了系列一贯的统计方式，由于削弱了三秒区晃动投篮的成功率，之前通过刷分方式获得高评价的方法并不好用。而且得分对于高评价的获得并不算太重要，建议拿球后多分给靠谱的分位来刷助攻，同时盯防好负责的对手，这样一场比赛下来评价基本会在 B 级以上。本作生涯模式下球员能力的选单变得更为直观，按照分类划分后玩家可以第一时间选择自己所需的方向进行培养。游戏还能通过增强的方式来短暂提升球员能力，优点是消耗的 VC 点数较少，但有时效性限定。招牌球风中玩家可以根据自己的喜好来选择投篮姿势和花式运球等动作，初始能够选择的数量就不少，后期能够用 VC 值来解锁隐藏动作。建议大家获得的 VC 值先用来升级个人能力，毕竟好钢还是要用在刀刃上。

生涯模式心得

1. 本作比赛时主动要球条件有所放宽，换句话说在不合理的时机要球时，评价并不会被过多降低，只会被队友无视（汗）。但想要获得好评价还是要提前落位，良好的走位能够提升球员信赖度。快下的时候尽量往底角位置跑，一般都会获得少许奖励。

2. 关于球员位置的选择，笔者觉得最好还是根据自己的喜好来判断。毕竟内线防守球员的加强使得中锋和大前也并不好过。喜爱得分或者带球突破的话就选择后卫级别的，按照目前联盟的发展态势，大部分明星级别球员都盘踞在小前锋的位置，选择小前的话势必会在比赛中与他们对位，例如杜兰特、詹姆斯、甜瓜安东尼这些顶级球星。还有上赛季的 FMVP，马刺队人称“小姑娘”的莱昂纳德等等，玩家需要提前做好心理准备。

3. 根据球员类型的不同，在提升能力值时要突出重点。比如对内线球员来说，良好的罚篮能力是非常必要的，毕竟并非人人都像奥尼尔那样，不会罚篮同样可以称霸篮下。而对于分位这样以投篮见长的球员则主攻跳投高手技能，辅以运动员等可以提升速度的能力。

4. 随着比赛的进行玩家还能获得徽章，类似于此前的招牌技能，同样可以进行升级。徽章分为技能徽章和个性徽章两大类，前者能够在比赛中为球员提升部分专项能力。后者会帮助球员具备各种辅助能力，比如领袖徽章会在球队表现不佳时短暂提升自身进攻或者防守的能力。

5. 操控原创球员时的移动手感依旧飘忽不定，不像常规比赛使用普通球员那样有着明显的节奏。这也是系列的老毛病了，如此一来在防守时经常会被对手穿越而失位。建议大家多利用 L2/LT 的贴身防守加以阻挡，能够有效地限制对位球员移动路线。

6.MC 模式下依然有不少动态任务等待玩家挑战，比如得分上双或者限制时间内反超比分等等，完成之后能够获得额外的 VC 点数。

7. 带球突破时如果没有好机会可以在运球过程中快速分给站在外线的队友，多数情况下都会被算作秒传，给力的话还能直接形成助攻。

8. 由于玩家操控的球员可以自由移动，在跑位的选择上也更为自由。使用速度型球员时，队友拿到篮板后可以迅速跑向对方半场形成反攻。不过进入次世代平台后“偷跑”的技巧有所削弱，建议快攻时不一定非要灌篮或者上篮。看到与篮筐的距离差不多后原地拔起的中距离投篮进球率同样很高，对手还不容易拦截，算是个比较实用的小技巧。



■即使个人数据不漂亮，同样可以拿到不错的团队评价。

MyTeam 模式

前作中加入的模式，玩起来类似《FIFA》系列”的终极球队。玩家要通过不断地比赛来赚取 MT 点数，进而购买更多的卡片来扩充自身的阵容。MT 模式下有众多挑战比赛等着玩家体验，系统会采用动态评分的形式，根据玩家的具体表现做出合理评价。大多数挑战都是存在限制条件的，玩家的阵容要满足相应的要求才能进行挑战。达成一定数量的挑战后还能解锁新的内容，耐玩度很高。

卡片种类

游戏中的卡片按照内容分为：球员、球队物品、消耗品三种。而每种卡片又依据级别分成：青铜、白银和黄金三种颜色。随着卡片品质的提升，相应的价格自然不菲。不过球员卡片并不能够单纯看颜色来决定强弱，就像游戏中球员能力数值的一样。系列的老玩家应该都有所体会，数值高的球员并不一定好用，比赛中有些蓝领球员往往能够为球队带来意想不到的效果。这些都需要玩家通过长时间的比赛来摸索，打造出最适合自己的绝佳阵容。

拍卖行

卡片除了可以通过官方奖励手段获取外，最主要的收集途径就是拍卖行。这里相当于玩家们的转会市场，通过卡片颜色、球员信息等设定，玩家能够在第一时间找到自己心仪的球员卡片。如果手上有闲置的卡片想要出售，同样可以挂到拍卖行里。玩家设置好初始价格以及一口价，还能跟踪实时拍卖价格，遇到合适的财主后果断进行交易。

季后赛之路

MT 模式下主要的两个比赛方式就是称霸赛以及季后赛之路，前者相当于挑战类比赛，对手也是由电脑设置好的队伍。后者则更考验玩家的实力，因为对手全部是网络上的玩家。联机模式下只能搜索到队伍级别相近的对手，而且系统会限制玩家的卡片级别以及队伍构成等内容，极大程度地保证了游戏平衡性。

My GM 模式

该模式下玩家要扮演球队的管理者，对整个队伍的未来要有个明确的规划与目标。玩家可以对员工配置、比赛场馆的建设甚至是票价的修改进行设定。各个角色都有着属于自己的职位与职责，玩起来有些《足球经理》系列”的感觉。球员和老板以及记者等互动的内容都会随着队伍变化而有所不同，玩起来代入感十足。玩家还要全面掌握球队的财政大权，小到纪念品的价格，大到球队人员的建设都要我们亲力亲为。时刻关注球员的心理变化是非常重要的一项任务，游戏中有专门用来反应队员建议的窗口，我们要根据不同的反馈制定相应的解决措施，让人心更为凝聚。注意满足球员提出的要求并不一定是好的，部分球员有着“受虐”倾向，拒绝其提出的建议后反而会使他更加卖力打球。选择球员谈话时能够使用不同的语气，每种谈话方式都有限定的次数。总经理同样具有等级概念，好在升级所需要的是经验值而非 VC 点数，不然玩家们又要“割肉放血”了。当需要做重大决定例如购买球队时，玩家必须和老板进行对话才有机会执行。联网后可以进入传奇经理模式，玩法和系列的王朝模式有些类似。不过这时玩家的目标不仅仅是赢得比赛，还要交易球员，寻找赞助等等，更偏重于球队的经营。

街球模式

不知各位读者平时有没有打篮球的爱好，一般周末小游都会约上三五好友到小区附近的球场切磋几局（好久没去了）。街球模式中玩家能够操控各位顶级的球员进行一对一斗牛或者三对三等方式进行比赛，更可以在 My Park 中使用自己创建的小人到公园内与全世界的篮球好手们决一胜负。其实在几年前的作品中已经加入了线上街头篮球的元素，直到次世代版《NBA 2K14》才将篮球公园的概念发扬光大。玩家进入游戏后要选择自己的主场公园，不同的场地具有特殊的属性。具体如下：

1. 飞人公园球场：能够提升玩家的传球以及防守属性。

2. 骑行者公园球场：能够提升玩家的运动能力以及篮板球属性。

3. 日落沙滩公园球场：能够提升玩家的内线以及外线投篮能力。

不同的场地意味着玩家要以不同的战术取胜，比如选择了飞人公园那么就要着重于防守以及助攻给队友。比赛采用了得分制而非限定时间的比赛，想要获得胜利就必须领先对手两分以上，不然就会以僵持状态持续增加双方比分。大部分的篮球规则在这里都可以无视，我们要做的就是通过华丽的技巧称霸篮球公园。玩家进入队伍后需要等待一回合比赛结束后才能上场，胜者可以一直留在场上。而输掉的人则要下场休息，和我们熟知的街球规则别无二致，火药味十足。自建小人的能力与比赛场次等因素有关，本作限制了球员能力的增长，所以平衡性方面也有所加强。玩家还能够进入乔丹的练习场地进行比赛，这里的规则改成了单节五分钟的限时，玩起来感觉不如普通的街球场地有趣。



■队友间的“斗牛”较量。

奖杯 / 成就列表

NBA2K15

本世代的奖杯 / 成就内容在《NBA 2K13》之后就鲜有改变，这里只放出 PS4/XOne 版供玩家参考。

奖杯 / 成就名称	奖杯种类 / 成就点数	奖杯 / 成就说明
应有尽有	白金 /–	获得所有的 NBA 2K15 奖杯。
大三元	铜杯 /10G	在非模拟比赛中，以任一球员拿下大三元纪录。
三分雨	铜杯 /10G	在一场非模拟比赛中使用任何一支球队投中至少 15 个三分球。
如入无人之境	铜杯 /10G	在非模拟比赛中，抓下 10 个进攻篮板。
压哨一投	铜杯 /5G	在计时器归零时投进致胜球。
跑轰战术	铜杯 /5G	在非模拟比赛中，于一次快攻中投进三分球。
天外飞仙	银杯 /5G	在任何一场比赛中投中未过中线的超远三分。
火力掩护	铜杯 /10G	使用凯文・杜兰特在一场比赛中得到 54 分。
人间兵器	铜杯 /10G	使用史蒂芬・库里在单节拿下 22 分。
熟能生巧	铜杯 /20G	在一场单人比赛中投中 7 个完美出手时机的跳投。
记得我吗?	铜杯 /5G	变更教练战术板中的防守设定。
尺有所长	铜杯 /10G	使用花式运球技巧在你对位球员头上得分。
安啦，交给我吧	铜杯 /20G	在争抢地板球时，倒地命中投球。
一“触”即发	铜杯 /10G	在 MyPLAYER 中成功完成一次强行灌篮。
好好学生	铜杯 /20G	在 MyCAREER 中让你的教练满意度提升至 80%。
大众情人	银杯 /20G	在 MyCAREER 中获得 500 万球迷。
忍无可忍	铜杯 /10G	在 MyCAREER 中请求被交易。
我的每日球员	铜杯 /20G	在 MyCareer 模式中成为一名 NBA 先发球员。
全明星制霸	银杯 /20G	在 MyCareer 模式中入选 NBA 全明星阵容。
尽善尽美	银杯 /50G	在 MyCareer 中将一项属性完整升级。
无穷无尽	铜杯 /30G	在 MyCareer 中获得一次额外的属性升级。
单曲循环	铜杯 /10G	在 MyCAREER 中取得一首主题曲。
你的徽章呢?	铜杯 /20G	在 MyCAREER 中获得一个徽章。
成事在你	铜杯 /10G	在 MyCAREER 中获得一次大三元纪录。
我行我素	铜杯 /5G	在十天合约到期后被球队抛弃。
你赚了多少?	银杯 /50G	在 MyCAREER 中以自由球员身份签下顶薪合约。
街头龙虎	铜杯 /10G	在 MyPARK 至少达成 3 连胜。
幸运七连星	银杯 /20G	在一场 MyPARK 的比赛中得到至少 7 分、7 次助攻和 7 个篮板。
砸场子	铜杯 /50G	在一场 MyPARK 的比赛中终结对方球队至少 3 连胜的战绩。
飞黄腾达	银杯 /50G	在 MyPARK 中取得全明星声望。
脱颖而出	铜杯 /10G	将 MyGM 等级提升至 35 级。
一代枭雄	银杯 /50G	将 MyGM 等级提升至 100 级。
企业家	金杯 /20G	在 MyGM 中买下一支 NBA 球队。
腰缠万贯	铜杯 /20G	在 MyGM 中单赛季盈利 3500 万美元。
名利双收	铜杯 /20G	在 MyGM 中实现赛季盈利同时夺得该季 NBA 总冠军。
天降英才	铜杯 /30G	在 MyGM 中选进一位百年难得一见的潜力新秀（评分在 88 以上）。
商业巨子	铜杯 /30G	在 MyGM 中获得年度最佳经理。
阿喀琉斯之踵	铜杯 /10G	在 MyGM 中为 NBA 选秀进行考察时发现伤病隐患。
绝对主导	铜杯 /30G	在 MyGM 中连续四周在总经理战力排行榜上位列第一。
尽管说不	铜杯 /10G	在 MyTEAM 中购买一组卡包。
无坚不摧	铜杯 /10G	在 MyTEAM 的称霸赛中赢得一场比赛。
称霸赛根本不算什么!	银杯 /20G	在 MyTEAM 的称霸赛中获得 99 颗星。
世界之巅	银杯 /20G	在 MyTEAM 的季后赛之路中成为第一种子。
光芒四射	金杯 /20G	在 MyTEAM 中获得一名钻石级球员。
一网打尽	铜杯 /50G	在 MyTEAM 中完成 '14–'15NBA 收藏。
有完没完?	铜杯 /100G	在 MyTEAM 中完成历史收藏。
我爱死这个了	铜杯 /5G	在 MyTEAM 的拍卖行购买一张卡。
朋友，时间就是金钱	铜杯 /5G	在 MyTEAM 拍卖行中出售一件物品。
既入此道，断难回头	铜杯 /5G	完成 MyTeam 教学。
Sprite® 灌篮达人	铜杯 /5G	在 Sprite® 灌篮大赛中胜出。
早餐俱乐部	铜杯 /5G	观看 1 段 2KU 训练影片。

THE EVIL WITHIN



一周目通关时间：15 ～ 20 小时

文 苍穹 美编 心の永恒

由三上真司带领 Tango 工作室制作的《邪恶深处》终于发售，虽然本作的帧数存在一定问题，而且非主流的显示比例也会导致不少玩家在上手时略感不适。不过如果能静下心来慢慢适应，就会感受到本作在恐怖氛围的营造以及战斗设计方面的独到之处。在“《生化危机》系列”日益走入死胡同的当下，有这样一款出色的恐怖生存类游戏绝对是玩家们的幸福。由于 PS 系平台独占本作的中文版，因此本文也以 PS4 版为基准。

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作冒险
多机种 The Evil Within		港版
2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
PS3/PS4版售价为420港币，X360/Xbox One版售价为429港币		

系统解析

界面一览

①火柴数
②生命量
③耐力量
④当前装备的武器、膛内弹药与备用弹药
⑤装备快捷设置
⑥装备一览菜单
⑦过关所需关键道具
⑧当前小钥匙数
⑨当前绿色凝胶数





操作一览

游戏设置了 4 种操作类型，后文操作说明也以系统默的 A 操作为例。玩家可根据习惯在 OPTIONS 中自行切换，另外还能将“潜行”的设定从“持续按住”改为“单次切换”，即按一下潜行、再按一下恢复步行的操作方式。

PS4按键	A操作	B操作	C操作	D操作
LS	移动	移动	移动	移动
RS	视角	视角	视角	视角
方向键	装备快捷切换	装备快捷切换	装备快捷切换	装备快捷切换
△	近身战	近身战	近身战	近身战
□	装填弹药	装填弹药	装填弹药	装填弹药
○	情境动作	情境动作	情境动作	情境动作
×	用火柴点火	用火柴点火	用火柴点火	用火柴点火
L1	冲刺	瞄准	冲刺	瞄准
L2	瞄准	冲刺	瞄准	冲刺
L3	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯
R1	潜行/躲藏	射击/近身战	潜行/躲藏	射击/近身战
R2	射击/近身战	潜行/躲藏	射击/近身战	潜行/躲藏
R3	装备一览	装备一览	—	—
Options	暂停选单	暂停选单	暂停选单	暂停选单
触摸板	—	—	装备一览	装备一览

© 2014 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

基本行动

●行走与冲刺

根据主角的生命量，推左摇杆的操作分为步行和小跑，红血状态下只能缓慢步行，非常不利。虽然看似是小跑，但实际上主角的移动速度并不算很快，按住 L1 键推左摇杆进行的冲刺才是快速移动的关键。但是冲刺需要消耗耐力，初期主角的耐力量只够冲刺短短的 3 秒。耐力所剩不多时，冲刺的速度会大幅减慢，一旦完全耗尽，主角更会强制进入原地喘气的硬直状态（连打○键可加快恢复），此时若是被敌人靠近就非常危险，因此冲刺时切忌耗尽耐力，只在需要快速甩开敌人或躲开攻击的危急关头使用。此外，特定剧情时会强制步行或冲刺，甚至还有单脚跳等移动方式。

●潜行与躲藏

按住 R1 键主角会进入俯下身子的状态，此时推左摇杆就会改为慢步潜行，几乎不会发出声响，避免被周围的敌人察觉。潜行状态是暗杀敌人、拆除陷阱的前提（后文详述），此外也能躲过机关，或是进入一些矮小的通道中。储物柜、衣柜以及床下都是躲藏点，靠近后按 R1 就能藏入其中，令敌人找不到目标。当然，不能当着敌人的面躲藏，否则要么被揪出来、要么死得很惨。

●警觉度



1、2 级难度下当周围有敌人时，画面上方就会出现一个眼睛图标提示（SURVIVAL 难度默认关闭，需先进入 OPTIONS 中开启）。一旦主角进入敌人的视野，眼睛图标就会睁大，表明此时敌人已经发现了主角。敌人的视野范围跟环境的明亮程度有一定关系，如果按下 L3 点燃提灯，会更容易被敌人看到；而冲刺、踹门、踢倒酒瓶、开枪等动作发出的声响，则都有可能从听觉方面引起敌人的注意。难度越高，敌人的警惕性越强。

●生命回复

主角的生命量采用类似《生化危机 4》的半圆槽设计，且有一个最低值，当生命量不足最低值即为红血状态，主角只能“捂肾”缓慢步行。如果此时原地静止不动，那么生命量会缓缓回复到最低值，以保证主角能够跑起来，这也是节省回复道具的一个技巧。本作的回血道具具有两种——注射剂和医疗包。使用注射剂需完成“扎针”的动作才能回血，因此要先适当摆脱敌人的纠缠；医疗包则比较少见，除了能把生命量回复到最大值外，还能提升上限，但是使用后会进入长时间的眩晕状态，只能摇晃着移动。主角的生命上限、注射剂的回复量都可以通过技能强化进行提升。

●情境动作

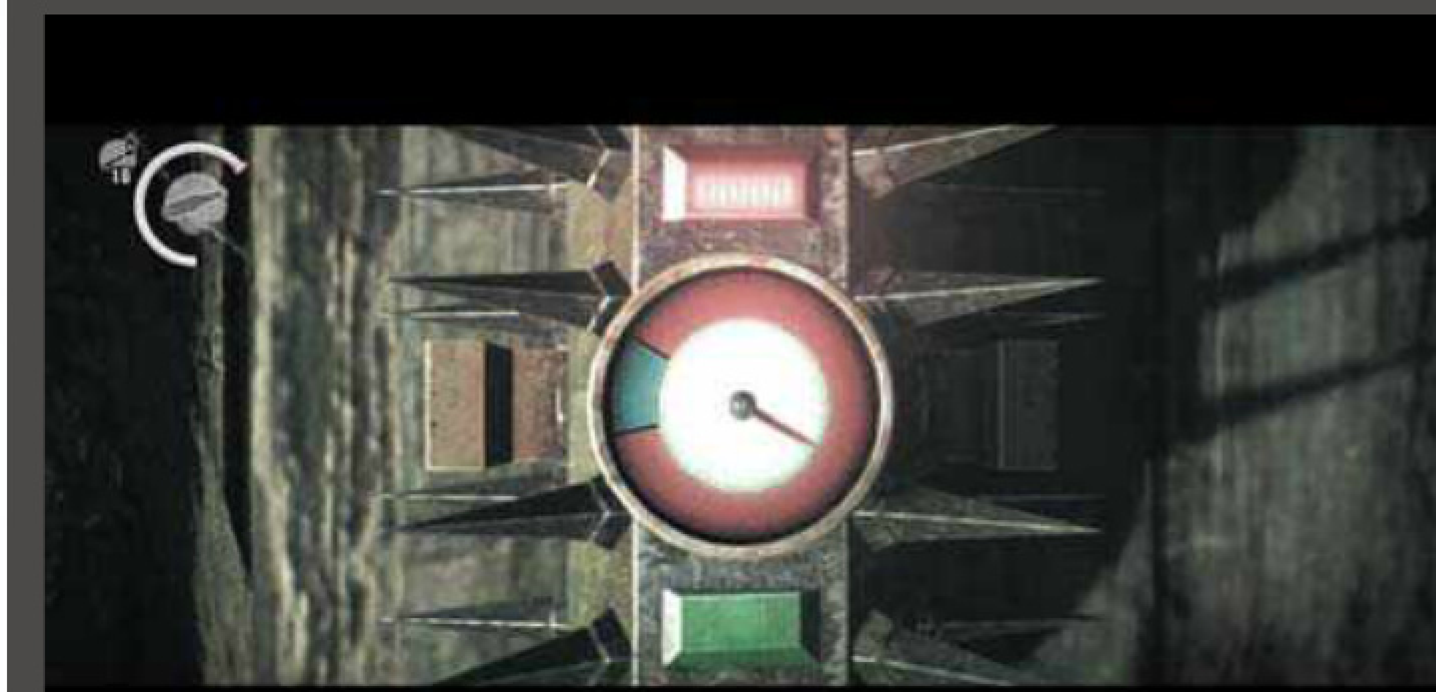


按○键做出的情境动作具体跟周围的场景有关，诸如攀爬扶梯，翻越窗户、栅栏，调查机关，拾取道具等，按一下○键为轻推门，连点则为直接踹开。调查转盘、阀门类开关后，还需要连打○键才能开启。在特定章节需要跟 NPC 一同作战时，画面左侧会出现同伴的生命量情况，一旦他们死亡也会导致 Game Over。因此在 NPC 血量不足时，需要积极靠近按住○键进行治疗，这种治疗不需要消耗回复道具，也没有具体的救助动作。

玩惯了近几作《生化危机》的玩家需要注意，本作中主角是几乎没有无敌时间的，划火柴、捡道具、开门、翻越障碍、扎针补血时都有可能遭到攻击、导致动作中断，如果跟敌人爬同一个扶梯，甚至会被他撞下来。

●陷阱拆除

除了场景中遍布着的陷阱触发线、感应炸弹、捕兽夹外，某 BOSS 扔出的地雷以及后期的酸液机关也都可以按住○键进行拆除。采取蹲姿才能不触发感应炸弹靠近，捕兽夹这类地面的陷阱也需要下蹲拆除，因此看到陷阱就按住 R1 键采取潜行姿态往往没错。越是难拆的陷阱、所耗的时间越长，因此周围有敌人时要格外注意。高难度下拆感应炸弹的难度很高，没把握的话还是退避三舍吧。虽然利用这些陷阱也可以杀敌，但成功拆除陷阱后可以得到一定数量的零件，用于制作不同种类的痛苦弩箭，其运用的场合非常丰富，是克敌制胜的法宝，因此一般情况下还是建议多拆除陷阱以积累零件。



■感应炸弹的拆除方式是在指针转完一圈前，按○键令其停在蓝色的范围内，机会只有一次，需把握好提前量。



■炸弹宝箱的拆除方式是按住○键慢慢开启，在炸弹完全露出前立刻松开按键，直至听到“咔哒”声表明顺利解除。

战斗行动

●近战

按△键使出的体术攻击很弱，初始状态下面对杂兵一顿老拳半天也揍不出硬直。如果敌人被打倒在地，靠近其头部发动体术有机会直接踩爆头颅，但是倒地的敌人也会挥舞武器或双手，令主角受创。由于体术的风险大、回报低，因此一般不建议主动近身肉搏。体术主要用于防御，比如当敌人逼近时挥拳可以把其打开、中断攻击动作，为自己创造拉开距离逃生的机会。其他的用途也就只有砸碎瓶瓶罐罐或简易门锁了。

场景中可以捡到三类消耗型武器——斧头、火把、酒瓶，前两者可以大幅提升近战攻击的威力，但都只能使用一次。斧头的伤害很高，但面对体力较高的上级敌人则有可能一下砍不死；火把则对于大部分杂兵都是一击毙命的，本作中 90% 的敌人都弱火（酒瓶对近战没有强化，具体在下文暗杀部分介绍）。

TIPS 输入首发游戏附带的特典码，在游戏进行到第三章时可以获得双管散弹枪、燃烧弹弩箭、毒香弩箭、1个医疗包和5000绿色凝胶。

●暗杀



在敌人未发现的情况下接近，按住R1+○键就能进行暗杀，用匕首将对方一刀毙命。注意中后期有部分敌人无法暗杀，电锯男这类体力较高的敌人即使背后捅一两刀也是弄不死的。实现暗杀的方法主要有以下三种。

潜行暗杀：在未被敌人察觉的情况下，从其背后潜行接近并暗杀。当敌人站位或朝向不佳时，可以利用扔酒瓶发出的声响吸引，再实现暗杀。

酒瓶暗杀：持有酒瓶的情况下砸中敌人的头部，对方会陷入捂脸的硬直状态，此时迅速接近，无论正面背面都可以实现暗杀。

闪光暗杀：发射闪光弩箭、令敌人陷入短暂的失明状态后接近，无论正面背面也都可以实现暗杀。弩箭强化、延长时效后可以连续刺杀几名敌人。

●点火

由于大部分敌人都弱火，火柴是本作中的一个重要道具，可以焚烧的对象也很多：面对场景中趴着装死的敌人，提前烧死可以减轻战斗压力；当把敌人打倒在地但是未死时，或是敌方被捕兽夹、电击弩箭命中处在硬直状态时，直接划火柴可以确保干掉，尤其是面对胖子这类皮糙肉厚的敌人，散弹枪喷倒+火柴的战术能有效节省子弹；当敌人逼近主角时，点燃脚边的尸体或草堆，可以令其引火上身，实现小范围攻击。但要注意划火柴的动作并不是无敌的，有可能被打断，需要玩家把握好提前量。

注意并不是烧尸体后才会掉落道具，是否掉落物资在敌人死的一刻系统就已经作出判断，已经确认死亡的一般就不要再浪费火柴了。另外游戏后期也有一些场景需要点火才能开启通路。

●武器射击

本作采用了大部分射击游戏的按键设定，瞄准时左摇杆移动角色、右摇杆调整准星。但由于瞄准视角相比一般TPS要拉近很多，需要玩家经过一定时间才能适应。痛苦十字弓的瞄准轨迹有一定弧度，酒瓶和手榴弹的瞄准也都是抛物线，后两者在潜行状态下也可以瞄准投掷（其他武器则不行）。

持枪的情况下屏幕中央有一个准星，按×键可收枪，而直接连打两下R2键可以进行速射而无需进入瞄准视角，射击速度快、举枪时也可以灵活跑位。这一技巧在一些特定场合可以发挥奇效，比如快速打掉机关、命中油桶等。手持狙击枪时虽没有准星，但熟练后也可以做到近距离盲狙，节省反复开镜的时间。

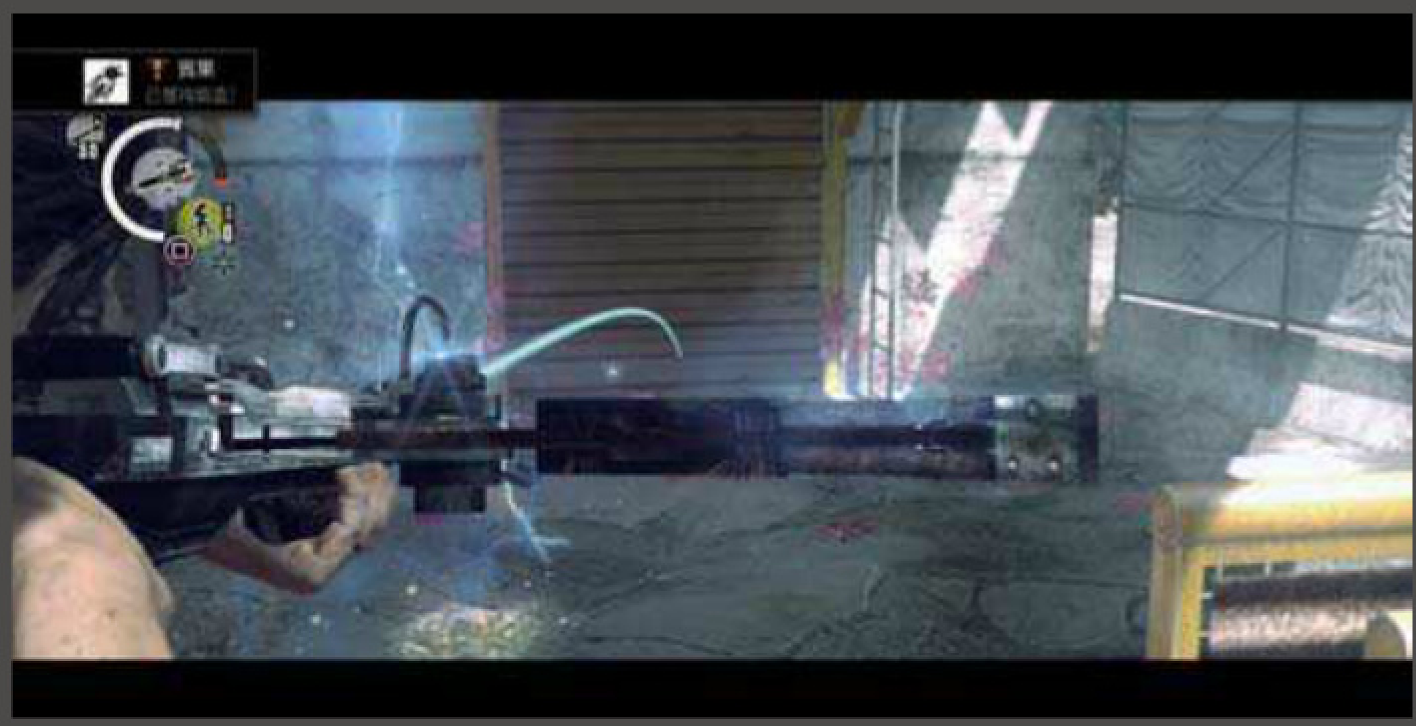


■当主角在血池或较深的水中行走速度会非常迟缓，此时直接按出向前举枪的姿势可以违背设定跑起来，目前最新的1.01版尚未修复此良性BUG。

●装备切换

按下R3键开启装备一览菜单时游戏的时间流逝会变得非常缓慢，但并不是完全暂停的，敌人的攻击会把玩家生生打出菜单，这点一定要格外注意。在菜单中以右摇杆选择装备、再按方向键，可以把当前所选的武器设置到对应的方向键上，用↑↓←→就能实现快速切换武器。注意，如果拥有两把同一类武器，比如普通手枪和点放手枪，普通狙击步枪和高穿透性狙击步枪，它们会共用同一格装备栏，想切换另一种武器需按□键。

●弩箭制作



在捡到痛苦十字弓所用的弩箭后，就可以在装备一览菜单消耗平时积攒的零件制作，不同种类弩箭的零件消耗量不同。由于丰富的效果和携带零件没有上限设定，弩箭在高难度的战斗中具有战略意义，以下为一周目流程中所能制造的各种弩箭特性（不包括燃烧弹弩箭、毒香弩箭）。

鱼叉弩箭：零件消耗2。可对敌人形成贯通伤害，故引诱敌人排成一线后再攻击可以最大化输出。消耗5万凝胶升至最高级还会追加火焰效果，对高等杂兵也能一击秒杀，而且没有爆炸声响不会引起警觉，可以说是低消耗、高回报的代表。

闪光弩箭：零件消耗2。本身不具有攻击力，能令敌人陷入一定时间的失明的状态，此时上前按住R1+○在正面也可以实施暗杀。等级提升后失明时间延长，可以连续刺杀多名敌人，但对少数敌人无效。

爆炸弩箭：零件消耗3。命中敌人后一定时间爆炸，形成范围伤害；如果射在墙上或地面上，有敌人经过时也会触发感应并爆炸。伤害值与距离有关，没爆炸的则可回收再利用。由于从触发到爆炸有一定延迟时间，要注意自己别被波及，另外游戏后期也有手持爆炸弓的敌人。

电击弩箭：零件消耗4。命中目标可在一定范围内形成电流，令敌人处于硬直状态；如果射在墙上或地面上，有敌人经过时也会触发电流。升级后可以提升电击有效范围与时间，没触发的则可回收再利用。由于电击本身伤害不高，主要用于控制敌人，再换其他武器进行输出。另外电流还可以令机械类装置报废。

冻结弩箭：零件消耗5。令目标和周围一定范围的敌人冻结，结冰效果在一定时间过后解除，体力较少的杂兵会碎裂身亡（也可以主动用近身攻击敲碎），强敌和BOSS则会恢复常态。升级能提升冰冻有效范围，同样作为控制敌人的武器，冻结弩箭效果比电击弩箭更出色，但零件消耗也大。此外还可以冻住炸弹和机械装置等。

强化升级

在游戏中会得到绿色的凝胶（罐装或散落的液体状），相当于技能点数，在作为存档点的“镜世界”的座椅上可以用于强化主角和武器的各项能力。升级项目分为能力（ABILITIES）、武器（WEAPONS）、痛苦弩箭（AGONY BOLTS）和弹药（STOCK）4大类。特典——双管散弹枪、燃烧弹弩箭、毒香弩箭，通关奖励——机关枪、火箭筒、虎指都无法升级，地图收集奖励——点放手枪、高穿透性狙击步枪则与普通手枪、狙击步枪的升级效果共通。

TIPS 在攀爬扶梯时连点×键可以直接从上面跃下、节约时间，而且无论多高都不会有下落伤害。



能力

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
生命量表	提高生命量表上限	100	+10	+10	+10	+20
			2000点	5000点	10000点	25000点
冲刺时间上限	增加耐力，延长冲刺时间	3.0秒	+1.0秒	+2.0秒	+2.0秒	+2.0 秒 &SP.（注）
			3000点	6000点	9000点	30000点
近身伤害	增加近身攻击造成的伤害	100%	+20%	+30%	+30%	+60%
			2000点	3000点	6000点	18000点
注射器回复	利用注射器回复的生命力增加	30	+6	+6	+6	+12
			5000点	9000点	15000点	30000点

注：耐力回复速度加快。

武器・手枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			2500点	6000点	12000点	20000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.00秒	−0.20秒	−0.15秒	−0.15秒	−0.20秒
			1000点	2000点	5000点	7000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	2.48秒	−0.55秒	−0.35秒	−0.25秒	−0.17秒
			500点	1000点	4000点	10000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	6	+1	+1	+1	+3
			1000点	2000点	5000点	10000点
命中率	减少准星的晃动，以提高命中率	5.0度	−0.5度	−0.5度	−0.5度	−1.0度
			500点	1500点	2500点	5000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+10%	+10%	+10%	+20%
			1500点	3000点	9000点	20000点

武器・散弹枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			3500点	8000点	16000点	28000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.60秒	−0.10秒	−0.10秒	−0.10秒	−0.20 秒
			1000点	2000点	5000点	7000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	3.16秒	−0.86秒	−0.49秒	−0.23秒	−0.31秒
			1500点	3000点	5000点	7000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	4	+1	+1	+2	+2
			2000点	4000点	7000点	12000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+10%	+10%	+10%	+20%
			1500点	4000点	10000点	18000点

武器・狙击步枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			4000点	8000点	18000点	30000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.60秒	−0.30秒	−0.20秒	−0.10秒	−0.20秒
			1500	3000点	6000点	10000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	3.83秒	−0.42秒	−0.34秒	−0.51秒	−0.52秒
			1000点	2000点	7000点	12000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	5	+1	+1	+1	+2
			1500点	3000点	9000点	20000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+20%	+20%	+20%	+40%
			1000点	3000点	5000点	8000点

武器・麦格农

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			8000点	12000点	18000点	35000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.00秒	−0.1秒	−0.1秒	−0.1秒	−0.2 秒
			2000点	4000点	6000点	14000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	2.48秒	−0.55秒	−0.35秒	−0.25秒	−0.17秒
			2000点	3000点	5000点	10000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	6	+1	+1	+1	+1
			2000点	6000点	12000点	20000点
命中率	减少准星的晃动，以提高命中率	5.0度	−0.5度	−0.5度	−0.5度	−1.0度
			1500点	3000点	9000点	15000点

武器・痛苦十字弓

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
充能时间	减少瞄准时拉十字弓的时间，以提高射速	1.0秒	−0.33秒	−0.34秒	—	—
			1000点	4000点	—	—
范围	增加弩箭的射程	100%	+20%	+30%	—	—
			2000点	4000点	—	—
装填时间	减少装填弹药所需的时间	1.52秒	−0.24秒	−0.17秒	—	—
			2000点	6000点	—	—

痛苦弩箭

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
爆炸弩箭	提升爆炸伤害，对半径3公尺内的敌人造成影响，但杀伤力会随距离递减	100%	+10%	+10%	+10%	+20%
			2500点	4500点	7000点	15000点
电击弩箭	增加电击范围与时间	1.2米/4秒	+0.3米	+2秒	+0.5米	+0.5 米 & 4 秒
			2500点	4500点	7000点	15000点
冻结弩箭	增加冻结影响的范围	1.5米	+0.25米	+0.25米	+0.5米	+0.5米
			3000点	5000点	8000点	15000点
闪光弩箭	延长敌人失明的时间	4秒	+3秒	+3秒	+3秒	+3秒
			2000点	4500点	6500点	15000点
鱼叉弩箭	对击中的敌人造成额外伤害	100%	+30%	+30%	+80%	+SP.（注）
			1500点	3000点	10000点	50000点

注：箭头带火、追加着火伤害

弹药

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
手枪	增加可携带的备用手枪弹药数量	10	+5	+5	+5	+25
			1000点	2500点	5000点	10000点
麦格农弹药	增加可携带的备用麦格农弹药数量	6	+1	+2	+2	+4
			2500点	5000点	10000点	15000点
散弹枪弹药	增加可携带的备用散弹枪弹药数量	4	+2	+2	+2	+10
			2000点	4000点	6000点	15000点
狙击步枪弹药	增加可携带的备用狙击步枪弹药数量	5	+1	+2	+2	+5
			1500点	3000点	6000点	10000点
痛苦弩箭	增加可携带的备用痛苦弩箭上限	2	+1	+1	—	—
			2000点	5000点	—	—
手榴弹	增加可携带的手榴弹数量	3	+1	+1	+1	+4
			500点	1000点	3000点	8000点
注射器	增加可携带的注射器数量	2	+1	+1	—	—
			2500点	5000点	—	—
火柴	增加可携带的火柴数量	5	+2	+3	+5	+15
			500点	800点	1500点	5000点

TIPS 升级“生命量表”提高上限时，还可以得到全回复的额外效果，但是升级“弹夹容量”不能像《生化危机4》那样骗子弹。

SURVIVAL难度 全收集攻略

后文为一周目可选最高 2 级难度的流程攻略，以亮色效果和编号标明全部的收集要素，并穿插特定章节特殊奖杯 / 成就的打法心得。

难度与继承

游戏初期可选的难度只有 CASUAL 和 SURVIVAL，由于更高难度 NIGHTMARE 和 AKUMU 都有“恶梦”的含义，为避免混淆，本文皆以数字表示难度。



难度	级数	通关奖励
CASUAL	★☆☆	NIGHTMARE难度、机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶
SURVIVAL	★★☆	NIGHTMARE难度、恶梦-AKUMU-难度，机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶
NIGHTMARE	★★★	虎指、机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶
恶梦-AKUMU-	★★★★	虎指、机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶

1、2 级难度通关都能开启建模鉴赏和 NEW GAME+，后者可以继承一周目全部的收集要素、绿色凝胶点数和升级强化情况，但是多周目游戏只能选择同级或下级难度，即挑战 3 级、4 级难度都得从零开始。1 级难度有自动瞄准辅助，流程中的物资补给也相对丰富，但由于通关后无法解锁 4 级难度，因此建议想得到一周目最佳体验的玩家选择 2 级难度，并在 OPTIONS 开启警觉图标提示。

收集说明

本作中富含大量的收集品，包括 16 份**个人文件**、16 份**文件**、28 块**地图残片**、21 张**报纸**、15 张**失踪者海报**、10 盘**录音带**。“关键道具”是推进流程所必须的，通关时必定会集齐，因此不再特别标明。

在游戏中遇到发光的镜子，按住○键注视就可以进入手动存档区域，有镜子的房间大多伴随着悠扬的乐曲《月光》，为免剧透后文将其称为“镜之间”，存档区域则称为“镜世界”。镜世界还有两排置物柜，在流程中找到并击碎隐藏的女神像、拿到的**小钥匙**（仅少数几个不在女神像中），就用于在此开启柜子、拿取里面的补给（有一定随机性）。置物柜共有 45 格，而小钥匙则有 46 把，具体的隐藏位置在后文也会详细标注。

集齐全部收集品、打开所有的置物柜各对应一个奖杯 / 成就。拿到全部的地图残片后，在镜世界办公室墙上的地图会发出红光，调查后可得到两把武器——点放手枪、高穿透性狙击步枪。


■用近身攻击或枪械打碎这种灰白色的女神像，就会掉落用于开启置物柜的小钥匙。

第1章 An Emergency Call

小钥匙：0　收集品：2

推门进入精神病院，在监控室发现生还者，靠近显示屏触发剧情。

醒来后主角赛巴斯汀被倒吊着，等“屠夫”离开再前后推动左摇杆摆荡绳索，拿到前方尸体身上插着的匕首。落地后在房间外静待屠夫移动，以潜行进入、拿到悬挂着的“普通钥匙”就立刻返回（太靠近敌人会有暗杀提示，不要作死），打开左侧的房门离开。触发警报后一路向前冲刺，在机关室被割伤后要保持处于正中央前进，打开地面的下水道口进入其中，随后还要左右推摇杆躲过途中的两架绞肉刀。

落入血池后沿惟一的道路离开，途中一个坐在轮椅上的尸体前能发现**文件 01**。附近的两个铁门尽皆上锁，此时也无法发动体术破坏，进入右侧小房间爬上扶梯，在有电脑的办公桌上找到**文件 02**。按下门边的红色按钮，一路前进却发现房门是上锁的，听到屠夫的叫声后立刻躲入储物柜，等他发狂结束会撞开另一侧的大门，出现 Checkpoint 字样时就可以出去了。

随后要趁屠夫巡逻的间隙通过，方法有很多，比较快速的是等屠夫背过身去后立刻进入房间并往左拐，木箱边有一个酒瓶。看准时机把酒瓶扔到右侧的过道上，屠夫被吸引开后立刻向隔壁的房间冲，并沿着最左侧走就可以了。最简单安全的方法则是先走到右侧通道的尽头，进入储物柜，耐心等待屠夫锯开旁边的木箱转身离开后再出来。

穿过一个房间，在满是轮椅的通道会被屠夫追上，一直按住前跌跌撞撞地进入电梯。OP 过后冲出崩塌的精神病院。



第2章 Remnants

小钥匙：2　收集品：9

单人间的桌上有**报纸 01** 和一瓶绿色凝胶。调查房门等女护士过来开门，随后根据提示在前台签字（存档）。注意，在二周目时右侧的公告栏才会追加**失踪者海报 15**。技能升级室的房门开启后不要急着坐上，座椅后可捡到**地图残片 01**。调查座椅强制消耗 100 凝胶触发剧情。

从着火的车中爬出后有回复血量的系统教学，沿着地面的血迹穿过树林、向着光亮前进，捡起悬崖边的提灯。靠近帐篷终于得到武器——手枪，消灭敌人后往左走，洞穴内需要点燃提灯才能看清。莱斯里离开后是拆除陷阱的系统教学，继续前进在尸体边得到火柴，而前方的小屋就是镜之间，除了有**个人文件 01** 外，进入镜世界可在公告栏和报架上分别找到**失踪者海报 01** 和**报纸 02**。

目睹莱斯里被一个敌人追进小屋后，是潜行暗杀的系统教学。

TIPS 游戏中并没有“跳”的对应按键，但如果让主角保持冲刺状态冲向断层边缘，他会自动跳到对面（用到的机会不多）。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

邪恶深处



注意，特殊奖杯“扭曲世界”的判定从此时开始，想解锁的玩家请参看本章最后的段落。翻越窗户离开，在铁门和火堆之间的矮墙上有女神像，打碎得到**小钥匙01**（后文不再重复此步骤）。触发敌人变异的剧情后，先躲在草堆后，等前方的敌人下楼梯并转身跑过去暗杀，右侧的就很容易解决了，在小屋外的火堆前还有**文件03**。

继续前进在三岔路口的火堆前有一名的敌人，先从板车左侧和草堆之间绕过去，翻过栅栏暗杀。以此处为参照，右侧小路通往一间小屋，进门处沙发上有**地图残片02**，屋内被木板封上的浴室里有**小钥匙02**，注意地上是装死的敌人。返回火堆处向左走，把屋外一个拿着火把的敌人暗杀掉进入房间，再利用断壁的掩护解决外面的敌人（如果从屋外的板车一侧走，地上有几个捕兽夹碍事）。靠近巨大的木门时先用火柴烧死两个装死的敌人，然后再摇动把手，否则会被他俩干扰。

穿过木门后有大量敌人在场景中央进食，左、右各有一间小屋，右侧的有绿色凝胶，左侧的则有**地图残片03**。沿着场景最左侧走，靠近桥头暗杀掉背对着的敌人时会强制触发其他人的警觉，迅速冲过石桥靠近木门便能触发剧情、结束本章。

扭曲世界

铜杯/15点

取得条件：直到成功开启木门前，不杀死一个敌人

说明：捡枪时击倒的康纳利不算。暗杀系统教学的敌人用体术一拳打开，立刻推门走人。沿途的敌人不理会，冲向木门先调查一下把手，引诱两个躺着装死的敌人站起来，然后绕他们兜一圈（可以利用板车边上的捕兽夹把他们定住），再回来迅速摇动把手、开门解锁奖杯/成就。

第3章 Claws of the Horde

小钥匙：4　收集品：5

上岸后用火柴焚毁阶梯上一堆挡路的尸体，进入村庄区域。整个场景很像《生化危机4》的村庄，中间一条大路，左右两排建筑，但结构更为复杂——左侧有两栋小楼、一座三层谷仓，右侧是两栋小楼和一座瞭望塔（为方便描述，从近到远分别编号为左①②③、右①②③）。靠近正前方悬挂着很多尸体的通路时，会被突降的尖刺机关挡住去路，切勿冲得太快，左右的小楼无论先探索哪一栋都可以在2楼触发剧情。

下文先介绍左①的房屋。1楼会初次发现感应炸弹，一定要尽快熟悉拆卸节奏，否则不仅得不到零件补给，还会受到重创。走上2楼会听见有人说话，循声而去见到马赛罗医生。在阳台处触发剧情，不急着转动阳台上的把手，先去右①的房屋探索一番。1楼的镜之间可找到**个人文件02**和**地图残片04**，镜世界除了在公告栏和报架上有**失踪者海报02**和**报纸03**外，还可前往置物柜和安放地图残片的办公室。

搜刮完毕后回到阳台，转动一侧的把手、开启先前挡路的尖刺机关，触发医生的剧情后会刷出一波敌人，利用斧头、火把等消耗型武器可以较快地解决（之后每次出现Checkpoint都代表刷出了新敌人，这算是一个小提示）。穿过尖刺机关转向右侧，从右②的瞭望塔上跌落尸体后，先进入边上的独立小屋、焚烧装死的敌人。爬上瞭望塔的途中可以看到左侧有**小钥匙03**，塔顶还有闪光弩箭。靠近正中央的道路时会有狙击手位于左③楼梯上的提示，先记住他所在的位置、不要硬冲，其正面的矮墙上以及左侧的绳子上分别有**小钥匙04**、**小钥匙05**。

进入左②养着猪、不断传出锁链和敌人嚎叫声的谷仓，目前不打碎木板的话BOSS是不会主动冲出来的，不用担心。先沿着扶梯爬上3楼，这里有大量补给和**小钥匙06**。从谷仓1楼有炸弹一侧的门离开，左侧道路尽头的宝箱内同样有感应炸弹，成功拆除可以得到爆炸弩箭。沿着右侧的道路往北走（途中有两个装死的敌人），进入左③建筑内有两个机关可以触发天花板的弩箭，利用得当就能以最少的消耗解决大批敌人。1楼的银色箱子内有散弹枪，2楼的沙发上还有痛苦十字弓，都是强力武器。搜刮完毕从2楼推门出去暗杀掉狙击手，门边还插着鱼叉弩箭。

最后进入右③建筑，1楼也有两个能反复利用的地刺机关，但伤害不如左③的弩箭机关。在2楼吊着尸体的房间会发现躲在这里的医生，下方的沙发上有**录音带01**，床上则有医疗包。全部搜刮完毕后在村子里游走一下，确认没有零散的杂兵后调查木栅门左侧的锁链，然后再进入谷仓就能触发BOSS战。

BOSS战 Sadist

“电锯男”虽然气势逼人，但攻击速度较慢，只要在他近身时冲刺跑开就能保证安全。由于村庄的地形非常丰富，此战的打法也是多种多样，而且还关系到一个“刀杀”的特殊条件奖杯。

在左②和左③建筑之间有一个木质平台、上面放着零件（位置如图所示），这里电锯男是上不来的，玩家可以安全地击杀，在村子中搜刮到的手榴弹和各种弩箭都可以对BOSS造成巨大伤害。如果不想浪费弹药，不妨沿着村庄最左侧的小路把BOSS引到左③建筑1楼，看到他从窗户翻进来后就拉下机关，大量的弩箭如果全中甚至可以形成秒杀。这种零消耗的打法需要掌握好时间差，而且比较忌讳周围有杂兵干扰，因此这也是前文建议在触发BOSS战前先确认没有残余杂兵的原因。

获胜后捡起“电锯”切开铁链就能结束本章。电锯男会掉落5000绿色凝胶，他初期所在的谷仓木板后还有一个宝箱，可以得到弹药补给。



电锯不敌刀

银杯/40点

取得条件：用潜行暗杀击倒BOSS

说明：一周目就可以尝试挑战。先用枪械或机关对电锯男造成一定伤害，然后利用瞭望塔顶得到的闪光弩箭致使BOSS失明，就可以近身发动潜行暗杀。由于电锯男的体力较多，仅捅一两刀还不足以致死，如果闪光弩箭不足就手动造，村庄中有大量的陷阱提供零件。

TIPS 在第2章捡起手枪、发现康纳利啃食尸体时的镜头运用是在向《生化危机》初代致敬。



第4章 The Patient

小钥匙：2 收集品：7

本场景共有5栋房屋，以入口处的大树为参照，只有右侧最远端的是主线必须前往的，而正前方最大的两层疗养院关系到特殊奖杯的获得。

靠近左侧的小屋会有一个胖子主动破门冲出来，对付这种皮糙肉厚的敌人建议散弹枪喷倒然后丢火柴，屋内可以得到闪光弩箭和手榴弹的补给，以及**地图残片05**。右侧有着火的女性幽灵冲出来的小屋里，倾斜的书架是可以侧身走过的，里屋的床上能找到**文件04**。安养院栅栏内的“镜之间”门上贴着**个人文件03**，进入镜世界后色调不太正常，先返回自己的单间在地上找到**地图残片06**。在镜子前触发与女护士的对话后，进入左侧突然开启的单间，画面晃动后左手边的洗手台上有**地图残片07**。靠近莱斯里，剧情过后就可以跑起来了，公告栏和报架处还可以找到**失踪者海报03**和**报纸04**。

探索完毕后由外侧楼梯先进入安养院2楼，干掉这里落单的敌人有机会拿到斧头，随后到1楼触发瓦勒里欧的剧情，用斧头可以较容易地解决他。调查桌案上的X光片，再调查尸体对准腹腔下刀，找到**小钥匙07**。

离开安养院顺手拿走镜之间外桌案上的斧头，前往最远端的房屋追赶莱斯里，在最下层找到他后，会有一个隐形的敌人破门而入，立刻冲过去一斧子砍死。以后也会遇到这类隐形敌人，常用的应对方法有三种：①找一个有门的房间进入，等他撞门而入的一瞬间用散弹枪喷倒，上前迅速点火；②掏出弩箭或酒瓶，隐形敌人的身体会遮挡住瞄准的抛物线，以此来判断对方的位置再迅速换枪攻击；③直接发射闪光弩箭，对方会现形并陷入失明状态，上前用潜行暗杀干掉。三人准备离开时却发现出路被堵，走向现身的鲁维克场景会发生变化，随后主角被冲入血池。

血池场景惟一的出口是白色的大门，先不要靠近，在血池中的一根柱子上有机关，拉动可以令血水消退，才利于主角的行动和探索。拉动白色出口逆侧远端的墙上的机关（附近有一滩油渍），第一次会掉落尸体，第二次则掉出**小钥匙08**。熟悉场景后靠近出口，就要展开一场强制战斗了。除了血池场景内的炸弹陷阱、弩箭机关外，拉动隔壁小房间2楼的机关会有两个油桶落下，地面的油渍也可以点燃。全灭敌人后封闭的出口才会开启。

进入血迹斑斑的过道，右侧的门是上锁的，直走靠近小房间里的尸体，本作中极具压迫力的BOSS“六爪贞子”就会现身。被她抓到是一击必杀的，拿了右侧的绿色凝胶就直接跑吧！原路返回，先前上锁的门会被敌人撞开，之后就可以沿着惟一的道路逃跑。贞子除了瞬移外，也会利用尸体钻出，电梯内的尸体烧不烧无所谓，因为门一开她又会马上出现，立刻冲向卷帘门就安全了。（如果玩家有信心也可以尝试跟贞子正面交手，成功击倒后的8000凝胶奖励可谓不菲。）刚刚逃离贞子的魔爪，沿着楼梯向下又遇到鲁维克，被他抓到同样一击必杀，原路返回到楼梯最上方静待剧情触发，便能完成本章。

安养院即我家

铜杯/15点

取得条件： 触发安养院的幻视剧情

说明： 即击倒马赛罗医生的弟弟——瓦勒里欧后的剧情（注意不要跳过CG），虽然并非主线强制，但喜欢探索的玩家一般不会错过。

第5章 Inner Recesses

小钥匙：3 收集品：11

开始时主角身后的墙角处就可发现**地图残片08**，进入镜之间有**个人文件04**，镜世界的存档桌边则有**报纸05**。返回长廊，在两侧的病房内有一些灵异现象，不过没有威胁，正面会遇到一个隐形敌人，用之前介绍过的方法解决。穿过洗手间跳到下一层，房间的地上有一群老鼠，其中一只驮着女神像，即**小钥匙09**。穿过木板的封堵，正前方的大门电子锁无法开启，先转向右侧，途中还有两只隐形敌人。在小房间的尸体边拿到“医院门禁卡”原路返回，就可以开门走人了。

看见鲁维克后跟着他来到下层，四面墙上会出现三个洞口，每看一次出现一扇门，其中的房间都需要在两个按钮中二选一，选错则命丧黄泉。解谜的提示是按钮的图案在该房间的墙上可以找到，正确答案分别为：木质门（选左）、生锈铁门（选左）、白色门（选右）。此外生锈铁门内还有**文件05**，白色门内有**录音带02**。完成解谜后靠近血迹斑斑的墙面会出现新的门。

救出乔瑟夫并遵循教程提示按○键替其回血。在病房中有一个巡逻的敌人，如果能顺利暗杀掉就可以安静地通过；反之若是不慎惊动就有一场硬仗，建议退到病房外的油渍后，敌人靠近时立刻点火形成屏障。在下层的机关门等乔瑟夫解锁，继续前进触发剧情。

爬上扶梯后门左侧的墙角有**地图残片09**，从右侧的镜之间进入镜世界在报架上可找到**报纸06**。好好整备一番，推开大门就有一场强制战，此役也与特殊条件的奖杯相关。基曼被困在水箱陷阱中，周围不断有敌人涌来。此战基曼虽然一直会呼救，但其实她是没有生命危险的，玩家真正要注意的是乔瑟夫，如果他被打死也会Game Over。由于敌人的数量众多，尽量不要跟NPC离得太远，优先击倒手持斧头的敌人可以提高杀敌效率。场景周围的补给很多，还可以找到电击弩箭，因此无需吝惜弹药。面对手持炸药的敌人，如果没有信心打爆炸药，就点射腿部令其倒下，在其爬起来前往往炸药已经引爆了。顶过敌人的疯狂进攻后先去周遭搜刮补给，再靠近机关触发对话。



职务说明无此项

银杯/25点

取得条件： 直到救出基曼前，乔瑟夫不受伤

说明： 主角是否受伤无影响，由于一周目时武器性能较差，推荐二周目来达成。一开始就立刻从左侧的断层跳下去，免得乔瑟夫遭到围攻，随后果断换散弹枪等武器清场，切勿让敌人靠近NPC。战斗过程中有几次Checkpoint，如果乔瑟夫受伤退出重开即可。

TIPS 第4章开始后跟着医生朝前走，经过镜之间冲向远处的火堆可以看到一个敌人扛着女人，把她救下来能在小屋中得到1000绿色凝胶。

剧情过后画面右上方会显示机关内的水位情况，涨满便宣告Game Over。玩家要进入牢房区域，途中有两个手持炸弹的敌人，两边牢房内不断砸门的可以无视。找到控制面板后按提示输入：上22、下5。剧情过后原路返回，先前的敌人都会刷掉，牢房内还有**小钥匙10**。调查陷落的坑洞跳到下层，侧身穿过缝隙，脚边的火把正好用来解决前面的两个敌人。找到乔瑟夫后还要替他们解围，全灭敌人再靠近中央的闸门触发剧情，等基曼打开右侧的铁门。

被爪子拉到下层后，正面的“镜之间”里可找到**地图残片10**、**个人文件05**，镜世界的公告栏和报架处则有**失踪者海报04**、**报纸07**。继续前进看到炸药线时先进入右手的房间，穿过地下道在隔壁房间的宝箱中能发现冻结弩箭，地下道的尖刺机关也可以用来解决挡路的两个敌人。走到死胡同后在红色的房间内再度遭遇贞子，退到拐角处的油渍后面，电火花会自动引燃把她赶跑（此处如果正面交锋，获胜也可以得到8000凝胶）。再次进入贞子出现的房间，墙角的储物柜内关着乌鸦，其中一只身上驮着女神像，即**小钥匙11**。从被撞开的铁门进入下一个场景，退路会被封死，靠近场景中央就要迎来BOSS战。

BOSS战 Laura

终于要与六爪贞子正面交锋，恐怖的喘息声、一击必杀的攻击、再加上诡异的行踪让人不寒而栗。根据剧情提示对方弱火，场景中有两个火把、两个油桶，还有火焰机关可以利用，每个都能烧出BOSS的长时间硬直。贞子硬直期间果断用散弹枪猛轰追加伤害输出，她钻地后会再度从附近的尸体边出现，主动靠近尸体、等她完全钻出的瞬间丢火柴，又可以烧她一次。只要掌握好场景地形和BOSS的行动规律就可以很快解决战斗，获胜后有8000凝胶奖励。

到达最深处的房间，趁着剧情对话的时间收集弹药，浴缸中的三个敌人复活后用散弹枪喷倒，上前按×键把他们脑后插的管子拔出来即可。



第6章 Losing Grip on Ourselves

小钥匙：4　收集品：11

开始时就位于镜世界，面前的办公桌上有**报纸08**，拿起后继续调查照片。停电后点燃油灯，到通道的镜子处右拐触发剧情，在尽头的房间找到莱斯里。

场景切换后爬上箱子从断壁处离开，经历了前几章的黑暗与压抑，眼前的无限光明简直犹如恩惠一般。沿着海岸线前进，废弃房屋顶棚吊着的箱子里有弹药补给，左侧房屋悬挂着尸体的窗台上还有**小钥匙12**。听到枪声后推开大门找到乔瑟夫。剧情过后是一场小屋防守战，玩家需要在乔瑟夫开门的期间抵御敌人的入侵，战况危机时他也会参战，但开锁工作就会中断，因此尽量不要让他受到干扰。由于敌人是不断刷新的，屋内的两个油桶一定要等人群聚集时再用。上层相对容易防守，进入下层后敌人的刷出位置分隔较远，可以在出现的位置先安好爆炸弩箭，自己专心对付另一侧，敌人站位集中时一发冻结弩箭也可以起到奇效。

关上大门后正面的银色箱子内有狙击步枪，站在这里开狙击镜观察对面的高层建筑可以发现一个女神像，先打破，一会击倒电锯男后就能在门口捡到**小钥匙13**。这里的镜世界没有收集品，从镜子左侧的道路潜行，暗杀掉推门而出的敌人后进入，屋里和下层的敌人都是白送的，还能得到三把斧头。启动屋内的电机，场景最右侧的两个开关才得以拉下，但要注意，这两个开关一共只能拉一次，左侧的房间是2个宝箱和一些零件，右侧则只有几个胖子。

之后是选择强攻还是慢慢暗杀玩家可以自行决定，最终目的都是把对面高层建筑4个发射弩箭的敌人狙杀掉才能靠近。另外对面下层有一个不时拉机关的敌人，平时会躲在掩体后，趁他拉动机关时狙杀可以令敌方增援停止，减轻战斗压力。手持利斧的乔瑟夫攻击力很高，而把敌人引诱到平台边缘一枪就能击落、令其坠入深渊（但不会有掉落物），此战也关系到特殊条件奖杯。靠近升降梯后还会冲出一个电锯男，这里场景比较狭小，对方被栅栏卡住时一定会挥舞电锯砍开，这也是我方绝佳的攻击机会。建议用冻结或电击弩箭定住它，然后大威力武器猛击头部、争取速战速决。



人人有机会

铜杯/5点

取得条件：乔瑟夫跌落时对他伸出援手

说明：非常简单，带着乔瑟夫到木桥上迎敌，他在挥舞斧头或受到攻击时就有很高的几率失去平衡，在他抓住边缘时上前按○键救助即可解锁。

走上2楼，电梯右侧有**地图残片11**，进入镜之间找到**个人文件06**，镜世界的报架上还有**报纸09**。焚烧卡住电梯的尸体，搭乘其到达上层。走到桥中央时触发剧情，要在乔瑟夫被送上斩首台前救下他，旁边有狙击子弹补给，其实用手枪点射也可以搞定。走过木板会有敌人追来，先狙掉对面一个扔斧子远程攻击的，其他都只会从木板上过来，很容易抵御。

穿过大门来到一处废弃市场，这里有不少补给，沿着最右边的小道走，在板车前的摊位上有**录音带03**，打碎板车左侧的木箱，下蹲穿过墙洞可以找到**小钥匙14**。

搜刮完毕推开远处坟场的大门，前进少许触发剧情，在屋内的铁笼上可以找到**地图残片12**，从这里镜之间前往镜世界，回收公告栏和报架上的**失踪者海报05**、**报纸10**。离开小屋后听到惨叫声，乔瑟夫会爬上高台拿到狙击枪，玩家先把远处的狙击手干掉，然后进入沼泽触发敌人复活的剧情，这里的杂兵都可以交给乔瑟夫解决。进入铁门后敌人会放出巨人，迎战双巨人也算是本关的中BOSS战。

BOSS战 Zehn & Neun

由于场景狭窄，巨人的冲锋非常快，建议造几个冻结弩箭，冻住巨人后以狙击枪瞄准头部攻击，BOSS受到大伤害后会跪地不起，继续猛击头部很快能打倒第一只。随后不要呆在原地，立刻往左前方的通道冲，这里的灵碑中有一个矮小的通道。

TIPS 敌人会掉落弹药、注射剂、陷阱零件或绿色凝胶，几率跟玩家当前身上的物资情况有关。杀死乌鸦、老鼠等动物也有几率掉落补给。



第二只巨人会以冲锋的方式撞破墙壁出现，躲到通道内巨人既进不来，也够不着，等他冲锋结束后再出去用冻结弩箭定住，如法炮制即可安全击杀，两头巨人共能拿到7000凝胶奖励。获胜后靠近乔瑟夫，捡起双马雕像前的**文件06**。

剧情后从镜世界离开，到达一个有四座石台的房间，先去左侧的运输轨道上等待一个挂着女神像的尸骨袋运过来，拿到**小钥匙15**。本房间的谜题是左上、左下、右上、右下的石台分别代表3、9、5、7，要让3、5、9的台子放上尸骨袋，7的没有才能安全通过前方的机关。

搭乘血池中的升降梯来到上层，培养皿房间的办公桌上放着**文件07**。继续前进会看到牢笼中关着一只大型变异犬，在即将到达牢笼前的沙包边的尸体旁可找到**文件08**。绕过牢笼，踩下红色门左侧的机关，乔瑟夫正要打开铁门离开时变异犬破笼而出！

BOSS战 Sentinel

变异犬的移动非常迅速，它会躲入场景周围的4个草丛中，伺机向主角发起具有极强诱导性的冲锋。玩家首先要做的是转动右摇杆紧盯着它，看准其躲在哪个草丛。随后的打法可分为两种：①保持在场景中央，举起散弹枪瞄准BOSS所在的草丛并慢慢后退，当其冲出来后正面一枪，同时自己往一侧横移，准确命中可以将其放倒，然后换出爆炸弩箭进行追击，如果对开枪时机掌握不好，推荐向中央预射一发电击弩箭制敌；②跟着BOSS冲入草丛，先用电击或冻结弩箭定住它，再换狙击枪或散弹枪输出。如果BOSS在站立的状态下对它发射爆炸弩箭，有很大的几率会被甩掉，因此大威力武器要尽量在其硬直时使用才能有效输出。

成功击倒后触发剧情，主角要返回刚才的场景帮乔瑟夫捡回眼镜，此战是可以不打的，不过BOSS体力其实已经不多了，只要弹药不是特别紧缺建议干掉。打法与先前没有太大区别，再加上乔瑟夫会吸引它的注意力为我方创造输出机会，成功击杀有7000凝胶的回报。战斗结束后进入教堂就能结束本章。



第7章 The Keeper

小钥匙：4　收集品：6

教堂的讲台上可找到**地图残片13**，待乔瑟夫坐到长椅上时与其对话触发剧情。掉入地下墓穴后一路前进，击倒3名敌人后会看到一面有壁画的墙壁，调查并把“老旧石板”抠下来。房内的保险柜中有**小钥匙16**，桌上还可找到**文件09**。到达大厅后正面的道路被堵上，安上石板左右各会出现一条通路。这里的镜之间内有**个人文件07**，进入镜世界可在报架和公告栏处得到**报纸11**、**失踪者海报06**。

建议先探索大厅左侧的通路，关闭阀门阻止毒气泄漏并深入，前方会遇到一种两个头的新型敌人，用枪爆头比较浪费弹药，建议点射腿部，当其倒下后绕到背上对着头按△键，可以发动踩踏动作一击毙命。对于吊在半空的这类敌人，先绕到其后方，待其落下后连按△键同样可以直接踩死，下方牢房中的3只双头怪用机关能一起压死。爬下扶梯后头顶的密封门被关上，场景中充斥着大量毒气，画面右上方的指针转到红色范围主角就会有生命危险，要尽快关上两个阀门。进入下层需先后转动两个轮盘开启铁门，在地上爬行的双头怪可以直接扔火柴烧死，爬上扶梯便能发现第二块石板。

回到大厅进入右侧的通路，在第一个房间搬动机关会有尖刺铁板砸下来，爬到上面跟着它一起上升，在靠近机关的石柱上有**小钥匙17**（女神像的颜色跟石柱比较接近），油灯边的桌上还有**录音带04**。继续前进，在着火处枪击左右两个齿轮，跟着尖刺铁板一起升到上层。吊着的尸体是一个陷阱，快速冲过去或从左侧陶罐后的通路钻过去都可以。调查转盘后会有大量敌人冲出来，先按×键取消，并利用机关干掉他们。进入敌人出来时的大门，下方的道路非常昏暗，建议蹲着潜行，便于发现机关陷阱，走到尽头能找到大量绿色凝胶和**小钥匙18**（如果先前没有关闭大厅左侧通路的毒气，这里是无法进入的）。原路返回转动转盘开启铁门，看到第三块石板后先不要急着调查，扳动路口的机关并乘上砸下来的尖刺铁板，俯身钻进上方的通道能找到**小钥匙19**（动作太慢会被夹死）。

安装上两块石板进入通道，BOSS现身后主角会被陷阱缠住，转动左摇杆挣脱后先退出来。再次进入需要绕开地上的陷阱往前跑，一旦被缠住必死无疑。找到莱斯里后先打碎门锁把他放出来，再转动边上的摇把，触发剧情进入BOSS战。

BOSS战 The Keeper



“保险箱头”才是BOSS的本体，场景中有多少个保险箱，他就会复活多少次。攻击保险箱无法造成伤害，不过其血量并不多，狙击枪打胸口两枪就可以放倒一次（每次1000凝胶）。BOSS的冲锋很快，右手麻袋的判定范围很大，左手的大锤攻击则是致命的。这里并不需要全程跟他硬拼，首先击倒他一次，让毒气大门开启。进入其中在拐角处的桌上有一些补给，还有一个转盘型阀门，牢记这个位置！继续深入转动毒气阀门时，BOSS会从边上站起来，手速够快就可以在其靠近前完成、并冲向圆形的密封门。再次转动毒气阀门触发剧情，BOSS从屋内现身，击倒他一次令密封门开启，前进少许就会看到BOSS把毒气阀门敲烂。返回先前的转角处拿来“阀门手把”，引开BOSS后安上并转动（阀门机关的进度可以累积）。冲入下层的密封门就暂时安全了。离开时会被保险箱攻击，转动左摇杆挣脱就可以用机关彻底解决它，最后爬扶梯前往洞穴深处。

TIPS 在第7章初次见识到BOSS陷阱的威力后，游戏会变为固定视角，玩家要以“S型”绕过地面的陷阱，颇有老《生化》的感觉。

没时间搞这套!

铜杯/10点

取得条件: 只击倒BOSS两次完成本章

说明: 最后的剧情杀不算在内。第一次是莱斯里逃走后，必须击杀BOSS让毒气门打开；第二次是BOSS扯掉自己的头，从主角身后现身时击杀才能开门。拿到圆盘阀门后，先把BOSS引诱得远一些，用冻结弩箭把他定住再去转动阀门，如果BOSS追来就再冻他一次。跳出奖杯/成就的时机是在章节结束画面。



第8章 A Planted Seed Will Grow

小钥匙：3　收集品：5

洞穴中游走着许多双头怪，他们是无法暗杀的，因此只能强攻突围，注意被其腹中伸出的触手抓住是一击必杀的。在转动第一个转盘机关时会看到**小钥匙20**跟着锁链一起下来，继续前进要突破一个弩箭机关，利用道路中途的掩体适当躲避即可。穿过岩壁缝隙后，左侧的平台上有**录音带05**，转动第二个转盘机关时会有一些小怪物涌出来，不用管它们，一会可以尽皆踩死。进入水中，左手边的木板后有一些补给，右手边第三股水流后藏着**小钥匙21**。到达一个插着尸体的尖刺机关前，地上可找到**文件10**。捡起“染血浮雕板”，将脸朝左、没有血迹的一面安在门上方可安全通过。

继续前进场景会切换回精神病院，立刻转身拿取**地图残片14**。进入前方的房间见到马赛罗医生，剧情过后本场景的病床上有**个人文件08**、带仪表盘的装置上有**文件11**，倒塌的水管口还可以看到露出的半个女神像，打破得到**小钥匙22**。由惟一的出口离开，会被巨型聚合体追赶，保持处在道路中央不要被两侧的门干扰就可以安全逃脱。

道具管理

铜杯/10点

取得条件: 不开枪完成本章

说明: 不单洞穴场景，最后的精神病院场景也不能开枪，包括痛苦弩箭也不允许使用，但是可以用体术、火柴和扔酒瓶。建议二周目升满近身伤害再来挑战，注意双头怪的必杀触手攻击即可。

第9章 The Cruelest Intentions

小钥匙：5　收集品：11

从镜世界醒来，到前台根据提示按住○键触发剧情，随后可在前台桌上发现**报纸12**，从过道离开镜世界。场景切换后缓步向前，鲁维克消失后右侧废墟的石柱上可以找到**地图残片15**。推开铁门进入庭院，洋馆大门右侧的树枝上卡着一个女神像，打破得到**小钥匙23**。

洋馆内1楼正面的机关门需要解开3个大脑谜题才能开启，调查大脑机关后用右摇杆把视角转到左下角，图示的不同区域有英文标号(黑色的已扎针位置可以作为参照)，而需要玩家按R1键扎针的位置编号会在录音带中提示。在洋馆里每行动一定时间鲁维克都会突然现身，画面色调会变得阴冷，任何攻击都无法奏效，而被他碰到则是一击必杀的，应对的方法有两种：①在较大的场景跟他绕圈，比如洋馆大厅的楼梯处、餐厅的餐桌周围等，但要注意周围，别被杂兵缠住、导致前功尽弃；②在他的视野外时躲到衣柜或床下。只要过半分钟左右鲁维克就会自行消失了，下面按照不同的入口介绍解谜和收集要素。

1楼镜之间：可看到**个人文件09**，前往镜世界能在报架和公告栏上回收**报纸13**、**失踪者海报07**。

1楼左侧门：餐厅的餐桌上有**文件13**，到达厨房后在第1个器皿架的最上层有**小钥匙24**。这里还有第1个大脑机关，扎针目标是M-33蓝色区域。

2楼右侧门：初期上锁，从2楼左侧门进入后可以从反方向开启，两边其实是相通的。门后卧室的圆桌上有**录音带06**。

2楼正面门：斩首画像前可找到“保险箱下转盘”，房间的天花板上还夹着**小钥匙25**。

2楼左侧门：先爬扶梯到书房上层，在斩首画像前可找到“保险箱上转盘”。进入有尸体的过道，左手边第一间卧室有**文件13**；第二间卧室有医疗包；途经一个满是钉子的大门、跑到酒瓶前时会启动机关，要命中上方的红灯才能获救，这里右手边的浴室里还有**地图残片16**；进入机关门正对面的卧室，门边的桌上有**小钥匙26**，沿着壁炉通道潜行发现第2个大脑机关，扎针目标是B-2红色区域。

1楼右侧门：持有两个保险箱转盘的情况下进入音乐室，在保险柜前找到**文件14**，安装转盘并输入密码“上11、下2”(提示是斩首画像上下半的人数)，进入密室找到第3个大脑机关，扎针目标是C-4蓝色区域。

经过一番解谜终于得以进入洋馆1楼正面的机关门，跟着血红细胞前进，血细胞组成的巨人出现后从右侧的通道逃离。场景发生改变后要避过房间内的感应线到达对面，天花板的针刺会不断下降，俯身前进跟着地上的道具走即可。在满是巨大人偶的场景血巨人又会追来，前进时要不断打坏铁门上的锁头，别被他近身。一直朝着光亮处跑就可以脱险，回到鲁本的房间时他的桌上有**地图残片17**。

剧情过后跑向向日葵丛中的木屋，屋子外围还有一些补给。进入屋内静待剧情触发两次，起火后先转动转盘机关平移升降台，再转动摇把，走上升降台后回身打摇把一枪即可。到达上层时不要急着调查窗口，先点燃右侧的草堆，火焰熄灭后可以发现**小钥匙27**。

翻出窗户的瞬间又被红血球推回小屋内，这里有一场强制战斗，血巨人会不断分裂出杂兵，玩家只需跟它保持一定距离，快速击杀杂兵即可。剧情触发后场景切换，进入书橱间的密道完成本章。



TIPS 游戏的Loading画面会随着读取进度发生变化，诸如眼珠慢慢转向玩家的人偶、伴随闪电出现在窗外的鬼影、地铁站突然变化的电影海报等。

第10章 The Craftsman's Tools

小钥匙：4　收集品：11

开始时镜之间门外的桌上有**文件15**，进入镜世界在报架上找到**报纸14**，调查主角隔壁单间的房门触发剧情，才能激活镜子从这里离开。跳下扶梯到达一个暗红色的场景时，注意拆除面前的机关线，进入左手边的小房间，在木箱后有**小钥匙28**（之前触发机关的话就进不了这个房间了）。

到达一个广阔的大场景时是否触发警报都无影响，即使暗杀掉巡逻的敌人，稍后也会被高处的狙击手发现，在这里必须俯身行走，否则会被旋转的刀锋斩首。进入小房间后就可以站起身了，利用窗户的掩护先把2楼的狙击手干掉。不要从1楼另一侧的门离开，而是先爬上拐角处的扶梯，此后会开始出现持有枪支的敌人，要小心解决。在2楼的办公桌上找到“电池组”，对面也会再刷出一个狙击手，干掉后再沿原路下楼。从1楼的门离开，看准刀锋的间隙翻过矮墙，进入对面的小房间安装上电池组启动电机，就能开启双扇门。

进入双扇门在小房间的药架上找到**地图残片18**，沿着扶梯向下会遇到新的敌人“铁钩男”，闪光弩箭对他无效，弱点在背部。初次遇见时是可以不打的，慢一点下扶梯它就会被刷掉，如果直接跳下去、被发现的话，可以赶紧爬上扶梯，然后在上层用爆炸弩箭安全解决，拿到3000凝胶。

继续前进到达上锁的双扇门场景，左侧的小房间内有**小钥匙29**，先在外用枪打碎再俯身进去捡取。进入蓝色铁门，在货架上找到第2个“电池组”。

沿着昏暗的道路绕到最深处（途中会听到铁链声，不用担心），装上电池恢复电力后，就会开始刷出几个杂兵。到达卷帘门处正面会冲出一个铁钩男，可以预先埋伏好电击弹，定住它直接绕到背后扳动机关，然后伺机从旋转的利刃下快速通过。前方会出现一个电热板机关，在机关右侧有**小钥匙30**，先打碎再俯身进去拿取。到达一个大房间会被电热板挡住来时的路，弯腰从右侧爬梯子前往上层，进入通风口后在出口的逆侧有**地图残片19**。跳到下层会迎来一场恶战，面对两个铁钩男没有什么投机取巧的打法，用电击或冻结弩箭配合手榴弹、爆炸弩箭速杀吧！清场后扳动转盘离开，就可以进入先前那个上锁的双扇门。

场景切换后远端的窗户处可以看到六爪贞子爬过，轮椅全部飞起的场景过后，左侧的病床上有**录音带07**，进入镜之间找到**个人文件10**，镜世界的存档桌边和公告栏上分别有**报纸15**、**失踪者海报08**。推开大门会看到贞子在铁丝网内肆意攀爬，沿楼梯向下扳动机关后她就会撕破铁网。

BOSS战 Laura

此役的主题是逃而不是打，道路只有一条，基本不会迷路。俯身穿过铁门，在过道上会有杂兵破门而出，别被误导，里面都是死胡同，在绿色凝胶处右拐、冲过大门就暂时安全了。

继续前进至电梯处有火焰机关挡路，往左走则能看到**小钥匙31**和大量补给——这是必须击倒贞子才能得到的，一周目到此如果弹药不足或是没有升满鱼叉弩箭的话，可以考虑放弃。扳动开关并攻击第二个火焰机关处上方的小开关，前进不远贞子再度追来。在火炉室内扳动机关，要等待一会火焰才会完全消退，此期间必须绕着中央的石柱与贞子周旋。爬到上层可以先回身攻击管道上小开关，让火焰阻挡BOSS，自己去扳动尽头的机关。在火焰消退后进入圆形的封闭门，大门关闭后迅速射击头顶的小开关阻止火炎喷出。



下一个场景共需要射击三个小开关，出口处的墙壁上还有感应炸弹，要提前引爆。顺利跳到下层就是本战的最后一个场景了，想击杀BOSS只能在此。以落地点位参照，先射击右侧管道的小开关，再到左侧扳动机关（注意墙上有感应炸弹），然后等待火炎消失、冲向电梯即可。这里不太好跟BOSS绕圈，要利用她着火后的长时间硬直来耗时间。

浴火焚身

银杯/25点

取得条件：在进入电梯前成功击倒BOSS

说明：不能触发逃入电梯、夹断贞子双手的动画，而是要在最后一个场景彻底击杀她（前几个场景是无法击倒的）。BOSS的体力很多，建议二周目再来挑战，除了利用场景中的机关和尸体焚烧外，用升满级的带火鱼叉弩箭打出硬直，然后换火箭筒猛轰就可以较快地解决战斗。

电梯停下后又回到了洋馆，在原本1楼镜之间的门口处有**地图残片20**。沿着正面的道路前进，在马赛罗医生的剧情过后进入镜世界回收报架和公告栏上的**报纸16**、**失踪者海报09**，调查主角隔壁单间的房门触发剧情。沿着下水道前行，到达地下停车场时会被BOSS追上，随后就要与巨大的怨念聚合体展开较量。

BOSS战 Amalgam Alpha



此战分为两个阶段，第一阶段BOSS会伸出一个长眼睛的触手，如同探照灯一般四处张望、搜寻主角。以狙击枪命中眼睛、或是闪光弩箭闪瞎都可以造成硬直，此时要换出狙击枪，对BOSS本体上的几个人形的头部进行输出。趁BOSS醒来前再躲到掩体后，它就会继续保持搜索状态。如果不慎被发现，先往小房间跑，在这除了有补给外，可以对准冲到门口的BOSS来一记冻结或电击弩箭，然后继续猛攻头部。注意房间里并不是绝对安全的，BOSS的前几下爪击保持在最内侧就打不到，但正当以为没事时它会以一个前冲把主角抓出去，并摧毁小屋，因此看到它后撤就要果断向右前方冲刺跑出去。

当BOSS上下翻转后战斗进入第二阶段，它会长着血盆大口前冲，这招是一击必杀的，但是相比第一阶段好对付得多，只要横向冲刺就不难回避。BOSS冲刺过后会执着地掀翻车子，其弱点就是正中央的红色眼球。本战的场景很大，周围也有很多弹药补给，要善加利用。获胜后有20000凝胶的丰厚奖励。

第11章 Reunion

小钥匙：5　收集品：10

经过激烈的一章后又来到了阳光明媚的大场景，道路右侧的旋转木马上有**小钥匙32**，打碎女神像后站在红色的汽车后盖上拾取。沿着坍塌的道路前进，在一处有“OPEN”字样的广告牌处俯身进入断墙，屋内的银色箱子中可以找到强力武器麦格农，但

TIPS 弩箭的最大持有量是：备用弩箭上限+上膛数（初期为2+1）。见到弩箭拿不下时，先切换到装备该弩箭的痛苦十字弓，往往可以多拿一发。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 邪恶深处

是弹药补给很少，一定要用在关键处，旁边的墙上还挂着**地图残片 21**。从音乐机左侧的断壁离开，两侧的道路会不断压缩，但是没有生命危险。穿过缝隙后右侧的塑料人偶前有医疗包，前进少许就会遇到一个背着氧气罐的杂兵，此类敌人打爆氧气罐后一会就会自行爆炸，但切勿冲上去点火。

继续前进击倒几个零散的敌人，调查白色集装箱边的大门发现上锁，此时后方的铁门会冲出一波敌人，里面的尸体边可以找到“老式钥匙”。捡起钥匙的瞬间又会刷一波杂兵，先立刻朝正面冲速杀推门进来、手持冲锋枪的敌人，然后在周围有屏障的区域将身后的杂兵逐个解决，推门离开时远处的集装箱上还有一个手持冲锋枪的敌人，趁其攻击的间隙快速用狙击枪秒掉。

开门离开从“PARK”字样的消防楼梯向下，看到一个背对着我方的蹲姿敌人时平台突然崩塌，落水后先朝左后方游，把这里漂着的女神像推到白色的桥车前盖上再击破拿到**小钥匙 33**（有时候女神像会莫名其妙地沉底，动作要快）。穿过蓝色的水管后，前方水域里的敌人无法击杀，只能先打掉吊着的尸体吸引其注意，然后趁机游向对面。爬上车盖立刻转身射下后方的另一具尸体，否则车辆会被撞翻。上岸后有酒瓶可以利用，扔到水中同样可以吸引敌人。

走到街道上画面开始变得阴冷，靠近卷帘门时鲁维克会现身，这里会新增一种“伪·鲁维克”型敌人，他会从地底召唤贞子的爪子追着主角跑，命中后一击必杀。但只要全力将其击杀，街道上的所有敌人都会立即死亡。穿过卷帘门后强制进入镜世界，在报架和公告栏上拿到**报纸 17**、**失踪者海报 10**。

俯身穿过半掩的卷帘门要迎来一场强制战斗，敌人拉下机关后，上方牢笼的杂兵就会依次从下方的闸门后出现。敌人处在牢笼内攻击不到，拉机关的则是全身无敌，因此不能投机取巧。由于有不少持枪型和扔炸药的杂兵，这里建议用电击弩箭预先埋伏在门外，等他们一现身就被定住，然后安全击杀。最后有一个携带冲锋枪的敌人，可以躲在掩体后、把握好提前量扔手榴弹轰杀。

重启电机后又会刷一波敌人，朝对面平台绿色油桶附近扔手榴弹可以秒杀两个持枪型杂兵，然后再慢慢解决剩余敌人。进入电梯后是一场原地打靶战，场景左右会依次刷出敌人，等他们站在边缘时攻击一枪就能打落深渊，还有油桶可以利用，只要适当背版就可以轻松通过。离开电梯后左下方的断层下有**地图残片 22**。沿着管道进入写字楼，第一个自动售货机调查两次会出现**小钥匙 34**。在隔壁房间一张“A Happy New Year”的海报右侧有**录音带 08**。进入镜之间找到**个人文件 11**，镜世界没有收集要素。

触发基曼被围攻的剧情后，右前方的水门是定时开启关闭的，必须掌握好时间差打落左方的尸体吸引水怪，然后伺机游过。爬上白色的轿车，这里有酒瓶可以利用，但一定要用蹲姿投掷，站立时一个大跨步会导致自己先落水，被敌人吞掉。之后先狙杀对面的狙击手，然后依旧是靠酒瓶、尸体吸引敌人，再次穿过水门就安全了。进入大楼有不少敌人，先扔一个酒瓶聚集，再直接丢手榴弹解决，靠近基曼后门内刷出的 3 个敌人都可以交给她，自己负责解决最后一个持冲锋枪的。清场后按下电梯，里面有**小钥匙 35**。到达大街上、穿过一扇铁门时先左拐，人偶脚下可捡到**地图残片 23**。继续前进进入人偶工厂触发剧情。

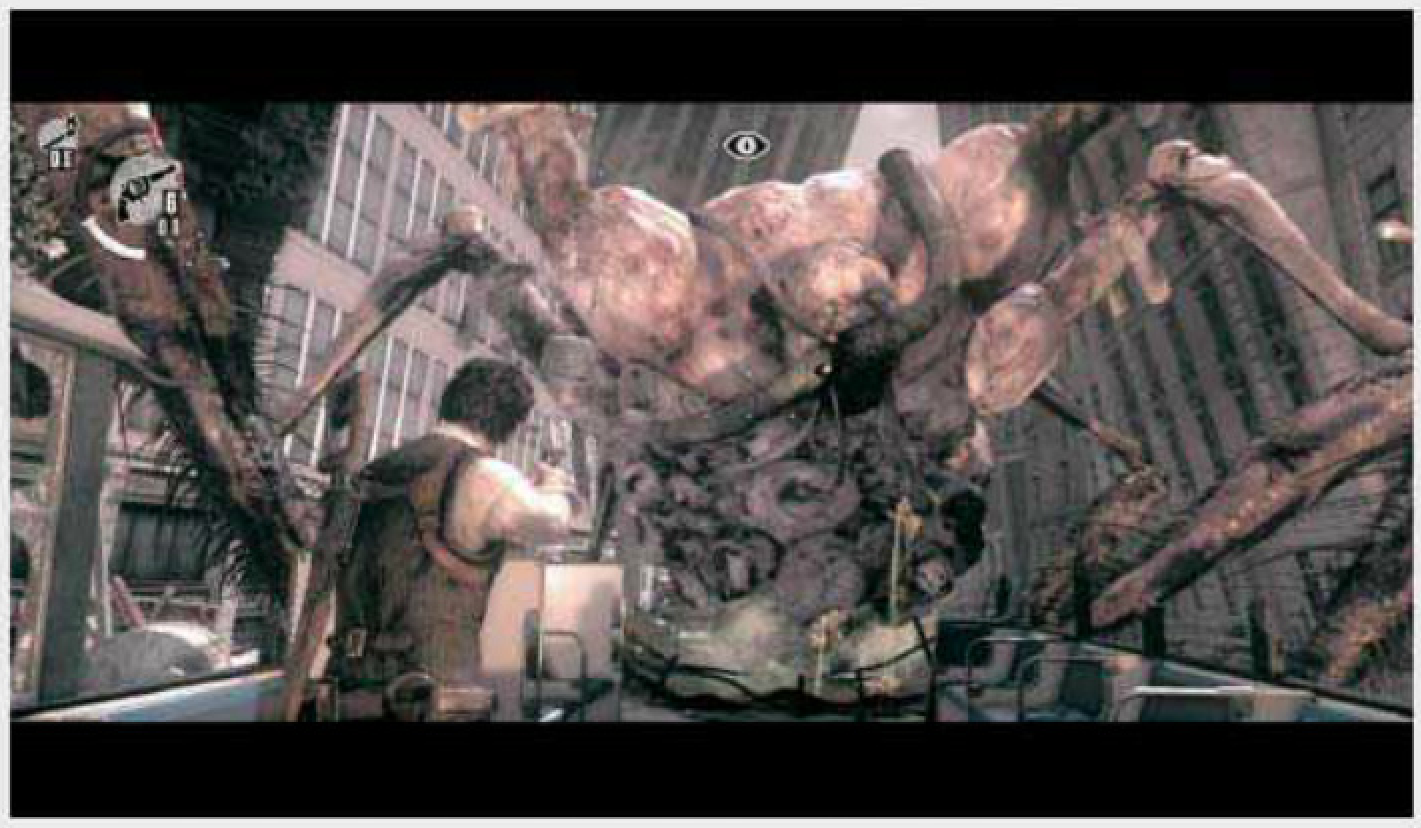


调查两扇大门发现都被上锁，莱斯里会来帮忙开门。进入人偶车间后这里充斥着易燃气体、能见度很低，虽然不像毒气那样对主角有害，但大部分枪械以及火柴在此都不能使用，否则会引起爆炸。如果想击杀铁钩男赚取凝胶，只能用冻结弩箭或鱼叉弩箭（4 级以下，5 级带火的一举起就炸），建议还是以避战为主。爬上扶梯到达另一侧就只有一般杂兵了，用酒瓶和闪光弩箭可轻松暗杀，在角落两个啃食尸体的敌人身边捡到“工厂门禁卡”就可以离开。

看见乔瑟夫跑开后，在下层镜之间找到**个人文件 12**，镜世界的报架上还有**报纸 18**。离开镜之间走上第一个楼梯时抬头开狙击镜，脚手架上悬挂着一个女神像，击落并过桥可在门口捡到**小钥匙 36**，本章也在与乔瑟夫会合后结束。

第12章 The Ride

小钥匙：0　收集品：1



本章有不少时间都是在巴士上的载具战，“异形蜘蛛”Heresy 会从后方追来，因此 BOSS 战穿插在整个章节中，分为两段，基本没有难度。第一阶段 BOSS 抬起前肢的下压攻击出招慢、且判定不大，很容易躲避，当它提起腹部左右晃动就会放出幼虫，直接换散弹枪一起喷掉能得到不少补给。集中攻击 BOSS 的嘴部，很快就能摆脱纠缠。

停车后巴士右侧和正面的桥上会陆续出现敌人，由于车上的回避空间有限，务必优先击杀手持炸弹或燃烧瓶的，后期还有不少狙击手。此时乔瑟夫和基曼也会协助作战，而且他们没有血量设定，无须担心。最后击倒前方油罐车边的杂兵。行驶不远 BOSS 又会从后方追来，但打法方面并无太大变化，面对前肢发动的横向攻击时只要往 BOSS 身前跑就能避过，幼虫能提供充足的弹药补给。

乔瑟夫受伤后主角要下车步行，目标是远处的救护车，沿途有不少持枪和炸弹的杂兵。利用潜行在车辆间穿行，尽量多结合附近的酒瓶和油桶杀敌。救护车右侧车辆的顶上还有一个狙击手，记得预留子弹狙杀。进入救护车后找到“止血剂”和**地图残片 24**。

回程时对面会驶来一辆吉普，需要趁着车载机枪开火的间隙移动，挡路的车辆会被对方打爆，注意爆炸时也是有伤害判定的。靠近吉普车后建议先射一发闪光弩箭定住车后的敌人，然后上车抢下机枪为己所用，随后就能爽快地“突突突”了，机枪不会过热。听到基德曼的呼唤后下车前行，没走几步又会刷出一波敌人，立刻转身回去继续用机枪扫射，清场后靠近巴士门。最后一段需要驾驶车辆前进，关系到特殊奖杯。



毫发无伤！

铜杯/15点

取得条件：驾驶车辆的过程中不撞到任何敌人

说明：最后的驾车阶段，注意躲避沿途的杂兵，撞到车辆无影响。跳出奖杯/成就的时机是在章节结束画面。

TIPS 调查第11章中见到的自动贩卖机有机会掉出绿色凝胶或女神像，但是不要调查第三次，否则将体会到贪得无厌的恶果。

第13章 Casualties

小钥匙：4 收集品：4

从乔瑟夫右手侧的道路走，床头柜上有**个人文件 13**，在镜世界的报架处回收**报纸 19**。跳到下层会看到一种酸液陷阱，拆除所需时间极长，必须保证在周围没有敌人的情况下再操作。与乔瑟夫的对话后射击摇摇欲坠的电梯绳，凭此到达下层。

保险箱头虽然现身但目前还没有威胁，本层巡逻的敌人中有伪·鲁维克，其警惕性很高，看准移动路线、争取顺利暗杀能省去不少麻烦。穿过数个酸液机关、继续前往下一层，会听到锤头划过地面的声音。拆除第一个陷阱后右拐、再卸掉一条感应线，在断墙外静待保险箱头完成工作、拖着尸体离开。在本房间内朝他呆过的位置上方瞄准，上层的角落里有**小钥匙 37**。前方的通道充斥着烟雾、主角无法进入，只能跟着老鼠从右侧的通风口离开。

从废墟处跳到下层，调查镜之间的门触发剧情，自动进入镜世界后记得拿取公告栏上的**失踪者海报 11**。离开镜之间，右侧原先上锁的房门就会自动开启，跳到下层在走廊处先往右拐，尽头的荧光灯边有**小钥匙 38**。远处可以看到一个发着红光的敌人，千万不要试图去暗杀他，其身上插着都是感应爆炸弩箭，直接远距离点射掉，随后门里还会冲出一个。以后看到场景中有敌人发射的单支爆炸弩箭可以蹲姿靠近、按键拆掉，多个靠得比较近的还是用枪引爆吧。进入右手边第一扇门，门后的桌子上还有**地图残片 25**。

继续从通风口挺进、到达厨房，鲁维克消失后场景会变得十分昏暗，这里暗藏着许多机关，地上出现的机械旋刃可以用手枪点射，更快捷的方式是直接以电击弩箭的效果令其报废，初始位置最左侧的桌上还有**小钥匙 39**。离开危机重重的厨房，右侧的房间有补给，推门进入左侧的冷冻室要迎来一场强制战。玩家的目标是乔瑟夫用来逃生的小型货梯，不过要等待一会才能使用，期间保险箱头会逼近过来。建议用强力武器击杀BOSS 两次，货梯就差不多可以使用了，注意不要打中吊着的猪肉、浪费子弹。

长时间的漆黑过后从货梯出来，左侧的另一架货梯内有**小钥匙 40**，跑出大楼就能结束本章。

第14章 Ulterior Motives

小钥匙：4 收集品：8

前半段的场景是地铁站，检票口右侧办公室的小房间里可以找到**地图残片 26**，左侧的小洗手间是镜之间，除了有**个人文件 14** 外，镜世界的报架和公告栏上能得到**报纸 20**、**失踪者海报 12**。较大的洗手间内还有个敌人把感应爆炸弩箭射了一墙，简直变态……沿着自动扶梯向下，先远程狙杀掉趴在地上装死的杂兵，这样便于暗杀楼梯处的伪·鲁维克，随后搬起卷帘门离开。

穿过铁闸门后眼前是一个明显的陷阱，如果冒冒失失地打落对面悬挂的尸体、或是跳入水中，都会令大批敌人苏醒。建议用 5 级带火炎的鱼叉弩箭先秒杀伪·鲁维克，再远程狙击掉两个巡逻的敌人，随后过去拆除两个红点感应机关，就可以安全通过了。穿过几节车厢后又是一个用爆炸弩箭的敌人，用酒瓶引他出来再引爆。来到断截车厢时有按○键的注目提示，身后会冲入一个敌人，解决后进入隔壁车厢，右手边尽头的窗口处有**小钥匙 41**。

用火柴烧掉前方挡路的网状物、进入下水道场景，这里又有大量双头怪出没，活用体术可以减轻弹药消耗。继续前进会看到两条电流间趴着一个敌人，用酒瓶引他起来自己电死，俯身关闭电闸继续前进。镜之间可找到**个人文件 15**，在镜世界的公告栏上回收**失踪者海报 13**，护士消失、色调变化后在前台的凳子后能发现**报纸 21**。

钻入双头怪爬出的通风口，前进不远目睹一个敌人被触手卷走。Checkpoint 后建议俯身潜行，水下藏着一个感应线，如果不拆掉主角会被两条电流夹在中间，此后附近的双头怪都会冲出来，虽然他们会被高压电电死，但水导电也会令我方承受相当大的伤害。在右手边挂着一个双头怪的路口进入，烧开通路可在木箱上发现**小钥匙 42**。

上岸拆掉高压电流前的第 1 个“分线盒保险丝”，转动阀门令水位下降后继续深入，爬上扶梯再次目睹巨型触手卷走敌人。烧开网状物到达被诡异物体侵蚀的场景，击退双头怪在尽头得到第 2 个“分线盒保险丝”。场景变化后又会刷出一波双头怪，转动先前被电流挡住的阀门，沿着水位下降处前进。

行至半路会发现有黄色的不明液体滴下，抬头把潜伏在水管中的 BOSS 一枪打跑（不攻击的话会被卷起，触发 QTE）。镜之间内可找到**地图残片 27**，周围还有不少补给。看到电机和电梯后先走到最右侧回收第 3 个“分线盒保险丝”，这与特殊奖杯有关。调查配电板连通电路，正欲启动电机时被一只隐形怪物偷袭，随后进入 BOSS 战。

BOSS战 Quell



“隐形章鱼”的触手攻击范围颇大，而且在地面游移时非常灵活，要利用场景中的柱子跟它展开周旋，保持一定距离进行打击。BOSS 喷吐的毒雾没有伤害，但是会让主角陷入咳嗽的小硬直状态，还是要尽量横移避开。强攻时建议用冻结或电击弩箭定住对方，然后猛击头部。BOSS 在受到一定伤害后会喷出一团紫雾，随后有可能爬上天花板，转移到任意洞口放出幼虫；或是隐形藏于场景的角落处，同样不断释放幼虫。幼虫出现的方向和地面的黄色液体都可以用来判断 BOSS 的位置，给它几枪或是一发闪光弩箭都能令其现形，打死幼虫还可以获得弹药补给（推荐用散弹枪）。获胜后有 10000 凝胶奖励。

重启电机后先不要急着进入电梯，右侧的门会开启，可搜刮一些补给，而通道尽头的墙壁也会被高压电流破开（必须安装 3 个保险丝），里面可找到**小钥匙 43**。搭乘电梯到达上层，在磅礴大雨飘落的场景，电车窗边的废墟上有**小钥匙 44**。进入挂在半空的车厢，在“YOU WILL SUFFER”字样的 3 根铁条插入后，冲向鲁维克消失的方向。进入实验室，剧情过后又要帮 3 个脑后插管的敌人拔管子。

电工新手

铜杯/15点

取得条件： 令整个发电机彻底启动

说明： 其实只要2个保险丝、连通LIFT和SUPPLY两处就足以启动电机，继续推进主线。想解锁奖杯/成就则需安上3个保险丝，让绿色的AUX也亮起，按如图所示方式摆放即可。



TIPS 在第11章的城市废墟以及第14章的地铁站场景能看到很多电影海报，是在向《咒怨》、《德州电锯杀人狂》等经典恐怖片致敬。

第15章 An Evil Within

小钥匙：0　收集品：6

在镜世界醒来，存档桌边有**个人文件 16**，公告栏上可找到**失踪者海报 14**。靠近过道镜子前的莱斯里，跟着他一路前进。重回精神病院，穿过监控室的小门，进入地下室听到鲁维克的独白时，左侧的通道尽头有**录音带 09**。跳到下层就是第 1 章时逃脱用的血池，在轮椅前可找到**文件 16**，沿着惟一的道路前进，上层两扇生锈红色铁门处，右侧的屋内有**录音带 10**。

搭乘电梯到达庭院后，穿过左侧的蓝色铁门、在最底层发现**地图残片 28**。推开正面建筑物的大门，右侧的存档室可进行最后的技能强化升级。调查走廊上不断敲击的大门触发剧情，继续前进切换到充满巨大眼球的场景，一场恶战立刻展开。

场景中会从各个方向陆续刷出众多敌人，要优先击倒持枪的和爆炸弩箭的敌人，持近战武器的可以利用场景的高低差令他们聚集，然后以电击弩箭定住，一把火烧尽。战斗过半时中央会出现伪·鲁维克，务必第一时间秒杀。最后一波敌人出现后，场景最上方还会杀出一名电锯男，他会先以火箭筒进行远程攻击，最好能快速接近他，令其换上电锯，或是尽量躲到死角，否则火箭筒的威胁极大。爬到扶梯上可以延缓电锯男的追赶速度，然后有充足的时间用各种弩箭堵口输出伤害。穿过电锯男冲出的大门迎来第二场强制战，两侧的高台上各有 1 名炸弹兵和狙击手，推荐借助掩体、以爆炸弩箭速杀，狙击速度慢的话很可能会遭殃。

进入建筑内部后先仔细搜刮补给，并拆掉炸弹，熟悉地形后靠近第二个房间的中央平台，两个强化版的保险柜头同时复活。他们的行动规律没有变化，但是血量比先前遇到的要多得多。此战的关键是两个房间之间的尖刺机关，拉动把手后可以阻挡敌人，他俩只会傻傻地绕去狭窄的小过道，玩家可以用冻结或电击弩箭在路口设下埋伏，趁其硬直时换大威力武器猛攻，但不建议在狭窄过道里与其对攻。保险柜头跳下台阶后，立刻换房间、拉机关、继续在路口设伏就可以了。如果有心，建议尽量均摊伤害，因为击倒一人后，场景中的血池会升起来，BOSS 在水中的行动速度不变，主角的速度则会大幅减缓（当然，可以利用举枪跑的 BUG 来逃生）。此战是最终战前最难的一道关了，因此无需吝惜零件和麦格农等强力武器，如果能用爆炸伤害同时击倒两人，水位甚至不会升起。

剧情过后考验玩家的潜入能力，天花板上的眼珠如同探照灯一般，一旦被照到就会强制送回入口。由于本身没有伤害，即使重来也没什么损失，只要反复挑战很快能找到规律。Checkpoint 处建议拉下左侧的机关、从左路走，绕到右侧后下蹲拆除一个陷阱就能顺利通过。机关启动后一直加速跑即可。再度进入眼前的建筑，搭乘电梯到达最上层迎来最终的决战！

BOSS战 Amalgam

最终 BOSS 战的演出效果大于实际意义，反倒没有先前的几场强制战斗难，而且全程不需要用到玩家一路积攒的任何武器或弹药。战斗的第一阶段要躲过 BOSS 的双爪往前跑，一旦被抓到即死。进入屋内继续一路朝前跑，被甩上吉普车后就可以用车载机枪还击了。第二阶段打击的主要目标是 BOSS 的大脑，当屏幕上出现红圈提示时要扫射对方的爪子，直到红圈警报解除，否则被其近身同样即死。拿到火箭筒后战斗进入第三阶段，在有限的弹药耗尽前轰击步步逼近的 BOSS，对方会不断晃动，要尽量对准其头部，当 BOSS 受到一定伤害后就会陷入硬直状态（大脑有红圈提示），此时就是最佳的瞄准机会。随后的演出动画时有 QTE，给 BOSS 口中的鲁维克一枪即可。剧情过后靠近中央的大脑，并按○键将其一脚踩烂，迎来意味深长的结局。



奖杯/成就列表

本作白金 / 全成就的难度极高，因为 AKUMU 模式中主角是一击死的，堪称丧心病狂，但是乐趣和成就感也在于此。想达成完美至少需要通关 3 次，而且第一次必须是 2 级难度不升级通关，初上手时还是有一定压力的。建议一般玩家一周目时专心体验游戏并达成各项收集即可，通关后再开 1 级难度挑战不升级完成游戏的奖杯 / 成就，花不了太多时间。由于本作中文版的部分奖杯条件撰写得太过“文艺”，反倒不利于玩家理解，下表中是最直观的解锁条件。

成就点数	奖杯种类	奖杯/成就名称	解锁条件
—	白金	纯粹的邪恶	解锁The Evil Within的所有奖杯
20	铜杯	首选武器	击倒第3章的BOSS
20	铜杯	昔日情火	击倒第5章的BOSS
20	铜杯	二对二	通过第6章中段的双巨人战
20	铜杯	箱子里有什么？！	击倒第7章的BOSS
40	铜杯	这只是开端	击倒第10章的BOSS
15	铜杯	蜘蛛恐惧症	通过第12章中段的乘车BOSS战
25	铜杯	抹杀消失	击倒第14章的BOSS
45	铜杯	芸芸之中	击倒第15章的BOSS
30	铜杯	步入黑暗	以CASUAL模式完成游戏
40	银杯	平凡上班日	以SURVIVAL模式完成游戏
50	银杯	恐怖大师	以NIGHTMARE模式完成游戏
60	金杯	恶梦成真	以恶梦–AKUMU–模式完成游戏
45	金杯	快速致死	在游玩时间5：00：00内完成游戏
60	金杯	原始风貌	不用绿色凝胶升级任何技能完成游戏
30	银杯	处处有惊喜	收集游戏中的每个收集品
15	铜杯	开锁大师	打开功能区的所有置物柜
30	银杯	健美硬汉	完全升级赛巴斯汀的所有属性
10	铜杯	最好的朋友	完全升级一个武器
25	铜杯	三者之力	完全升级三个武器
40	金杯	军火之王	完全升级所有武器
20	铜杯	为什么我不能持有全部的弹药?	升级备用弹药（STOCK）选单的所有选项
25	银杯	爆炸声明	使用火箭筒杀死10个敌人
10	铜杯	宾果	用每一种痛苦弩箭杀死5个敌人
20	铜杯	无声杀戮	在不被发现的情况下以暗杀连续杀死5个敌人
10	铜杯	烧啊，宝贝，烧啊！	用火把杀死5个敌人
10	铜杯	……尸体数量攀升	杀死30个敌人
20	铜杯	克林森市警局怒火	杀死200个敌人
35	银杯	一人军队	杀死400个敌人
10	铜杯	弹药资源保护者	以近身攻击杀死25个敌人
10	铜杯	血腥酒吧斗殴	用瓶子攻击敌人后以暗杀將他杀死
10	铜杯	热火烫手	丢一根火柴活活烧死3个敌人
15	铜杯	扭曲世界	直到成功开启木门前，不杀死一个敌人（第2章）
40	银杯	电锯不敌刀	用潜行暗杀击倒BOSS（第3章）
15	铜杯	安养院即我家	触发安养院的幻视剧情（第4章）
25	银杯	职务说明无此项	直到救出基曼前，乔瑟夫不受伤(第 5 章)
5	铜杯	人人有机会	乔瑟夫跌落时对他伸出援手（第6章）
10	铜杯	没时间搞这套！	只击倒BOSS两次完成本章（第7章）
10	铜杯	道具管理	不开枪完成本章（第8章）
25	银杯	浴火焚身	在进入电梯前成功击倒BOSS（第10章）
15	铜杯	毫发无伤！	驾驶车辆的过程中不撞到任何敌人（第12章）
15	铜杯	电工新手	令整个发电机彻底启动（第14章）

TIPS　小钥匙45、46是在镜世界的置物柜中获得的，用小钥匙开锁、又得到小钥匙，有种喝饮料开盖“再来一瓶”的感觉（笑）。

喜欢科幻电影的玩家一定对电影“《异形》系列”不陌生，而《异形 隔离》便是以电影第一部为蓝本改编的游戏。游戏的舞台设置在与电影中宇宙船相似的空间站中，玩家将扮演电影女主角的女儿 Amanda 在空间站中探寻异形的秘密。如果玩家以为这是一款使用各种火力型武器杀戮异形的射击游戏，那就大错特错了。本作是一款恐怖生存游戏，整体氛围还是略显压抑的，玩家将以极其微薄的力量在面对人类暴徒、生化人以及异形的三方压力下艰难求生并争取逃出生天。本次特快将会为大家详细介绍游戏的系统部分，为玩家提供一份完整的求生指南。



ALIEN ISOLATION

文 实习编辑 Mikiya　美编 anubis

异形 隔离	SEGA	动作冒险
多机种 Alien Isolation		美版
2014年10月7日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4/Xbox One/X360:59.99美元		

系统

操作列表（默认类型）

PS3	PS4	X360	Xbox One	功能
十字键←/→	十字键←/→	十字键←/→	十字键←/→	切换武器
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角
L3	L3	LS	LS	快跑
R3	R3	RS	RS	蹲下
L2	L2	LT	LT	瞄准
R2	R2	RT	RT	射击/近战攻击
L1	L1	LB	LB	窥视
R1	R1	RB	RB	使用雷达探测器
START	OPTION	START	MENU	暂停
SELECT	触控板	BACK	VIEW	打开日志
○	○	B	B	调查/捡起
×	×	A	A	打开道具菜单
△	△	Y	Y	打开电筒/（长按）重装电池
□	□	X	X	填弹



难度

本作的难度分为简单、普通以及困难三个等级，玩家可以在游戏开始时选择任一个难度进行游戏，也可以在流程中进入设置调节游戏难度。难度等级不仅关系到了敌人对玩家所能造成的伤害，在高难度下敌人的 AI 也会得到提高。最高难度下的异形不仅听觉更为灵敏，行动也会更加诡异迅速。因此玩家如果对本作还不熟悉或者不是潜行类游戏高手的话，建议选择普通或简单难度进行游戏。由于本作有一个需要玩家在最高难度下完成游戏的成就 / 奖杯，所以对自己实力有信心并且打算一周目全成就 / 奖杯的玩家也可以尝试直接选择最高难度进行游戏。

地图

玩家可以通过打开日志来查看地图，由于地图位于日志的第一栏，所以查看起来十分方便。游戏中所有的重要设施以及注意点都会以图标的方式在地图上标注，在地图画面按三角键便可查看所有图标的说明，玩家也可以利用 L2/R2 键（LT/RT 键）来放大 / 缩小地图以便在图标集中时清楚查看各个图标的位置。地图的右下角标注有该地图的区域名以及楼层名，玩家可以通过按下□键 /X 键来查看本区域内不同楼层的地图。在拥有任务时，地图上会清楚标出任务目标或者任务地点，而且玩家也可以在地图的下方查看到自己的主线任务以及现阶段任务要求。可以说本作的地图是玩家所必备的指南，善用地图便可以有效率地进行探索收集以及计划性地躲避敌人的攻击或是与敌人周旋。但需要注意的是，每个区域的地图都必须从地图终端机上下载获得，因此玩家每达到一个新区域后应该以找到地图为首要目标，下面会列出所有地图图标的说明供玩家参考。



地图图标一览		
图标	名称	说明
	普通锁	锁住的门,通常需要寻找动力源或者利用控制终端打开。
	道具/工具/武器	通常是可以获得剧情物品的地点，地图终端机也会用此图标表示。
	注意点	游戏中需要玩家留意的地点，通常会有特殊设施或道具制作图等。
	控制终端	用于调节船中各项系统的开关，下文中会详细介绍。
	梯子	用于在不同楼层间切换。
	切割点	需要使用焊枪切割的地方，例如封闭的通风口等。
	安全系统接入点	可以使用解码器接入系统的地点。
	个人终端机	用于查看各种日志，下文会详细介绍。
	密码锁	需要输入密码才可打开的锁。
	卡片锁	需要使用员工卡才可打开的锁。
	存档点	通讯电话形状，用于存储游戏进程。
	区域出口	可以切换至其他区域，通常是电梯等。

个人终端机

个人终端机中存有以前的日志，这些日志记录了以前船员留下的信息，也是游戏中重要的收集要素之一。此外，解锁密码锁用的密码也需要从终端机的日志里获得，也有些门是需要玩家调查终端机后才可打开的。某些终端机会藏在隐秘的角落中，玩家需要多加留意。



控制终端

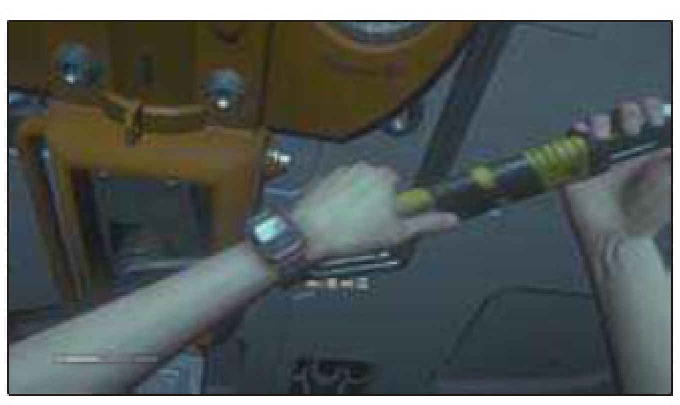
游戏中有许多控制终端可以使用，玩家可以利用这些控制终端来对宇宙船中例如通风槽、空气净化系统、照明系统、广播系统等各类系统进行开关。在游戏中，善用这些控制终端往往会给玩家带来惊喜，比如玩家可以通过开启一处的广播来吸引敌人，也可以通过关闭空气净化系统来干扰敌人视线等。与此之外，某些锁住的门也需要利用控制终端才可打开。每一个控制终端均有自己的可用能源及线路容量，有时玩家需要先关闭不需要使用的系统才能启动需要开启的系统。



工具介绍

多功能锤

游戏初期便可获得，可用于打开某些门上的黄色门栓，也是玩家惟一可以使用的近战工具。玩家在获得多功能锤后便可以通过R2键/RT键使用锤子砸击敌人，也可以利用锤子从背后偷袭人类敌人，还可以用来对付硬直中的生化人。游戏中有一个成就/奖杯是需要玩家仅仅使用多功能锤击败一个生化人，还是略微有些难度的，玩家可以多加尝试。



头戴电筒

游戏初期便可获得，可以照亮黑暗的区域。电筒需要装填电池并且保证电池内有电才能使用，长按△键/Y键可以为电筒更换电池，玩家最多可以携带6块电池，电池的电量会直观显示在玩家的体力槽右边。电筒电量的消耗是比较快的，而在游戏初期电池比较稀少，建议玩家在完全黑暗看不清路的地方在使用电筒以节省电量，避免发生急需电筒时电池没电的情况。



雷达探测器

在游戏初期便可获得，玩家可以通过按R1键/RB键使用雷达。雷达是玩家在游戏中最重要的探测装置，它可以帮助玩家明确地判断出敌人的位置以及敌人的行动规律。玩家附近的敌人都会作为绿点在雷达上直观地显示，同时玩家也可以根据雷达前的绿条指引前往任务目的地，十分方便。但有一点需要注意，雷达探测器在使用时会发出声音，如果此时异形就在附近则很容易被察觉到，所以玩家在使用雷达时应当多留意一下周边的环境，确认附近是否有异形存在。



解码器

玩家在游戏初期便可获得解码器，解码器的等级会随游戏流程提升，作用是入侵破解一些安全系统。游戏中玩家可以利用解码器来打开安全锁以及入侵电脑系统。解码器进行解码的过程是以迷你游戏的形式进行的，这些迷你游戏都非常简单，例如对照字符示例输入字符或者是使浮动的游标暂停在指定区域等。除了解码器之外，游戏中也有其它解谜要素是通过迷你游戏进行的，可以说是缓和了一下整体压抑的游戏气氛。



焊枪

游戏初期获得，可用于切割金属板，游戏中后期可升级为等离子焊枪。游戏中的切割点都需要用焊枪切割，在切割时需要使用左摇杆推动焊枪将整块金属板割下，获得焊枪后玩家便可以通过一些之前无法通行的路径了。

武器及道具

游戏中玩家共可获得4把远程武器，不同的武器对付不同的敌人会有不同的优缺点。除了远程武器外，玩家还可以使用燃烧瓶、照明弹、电击棒等辅助类道具，善加利用可以有效牵制敌人，下面将会列出游戏中出现的武器及道具的说明以便玩家参考。



武器及道具列表	
名称	说明
左轮手枪	游戏初期获得，最多装填6枚子弹，长按□键/X键可以一次性填满。左轮手枪威力极其有限，仅在游戏初期有所用处。
火焰喷射器	游戏中期获得，可以喷射出火焰，是对付异形的利器，可以立刻使异形撤退并且还可以杀死异形幼体。但燃料消耗快且补给有限，会对异形造成仇恨，不到危急关头应谨慎使用。
霰弹枪	游戏中期可获得，实用性较高，对人类及生化人可造成较高伤害，也可以对异形造成硬直，缺点是射程较近。
射钉枪	游戏后期可获得，属于高威力武器，用来对付生化人十分有效，但对异型毫无作用。缺点是冷却时间长，对瞄准精准度要求较高。
电击棒	游戏中期获得，可以击倒人类或者使生化人硬直，但会消耗电力，需要注意收集补给。
照明棒	游戏初期可获得，可用于照明，也可以当做吸引异形注意力的投掷道具使用。
应急药	可制作道具，使用可以恢复一定的体力值。
燃烧瓶	可制作道具，可产生光源，投掷出去会使敌人燃烧，可用于击退异形。
闪光弹	可制作道具，投掷后会产生闪光干扰敌人视线。
烟雾弹	可制作道具， 投掷后会产生烟雾用于干扰敌人。
噪声弹	可制作道具，投掷后会发出噪声，可用于吸引异形注意力。
土制炸弹	可制作道具，投掷后会造成爆炸。
EMP弹	可制作道具，投掷后会产生电磁脉冲，对付生化人用处很大。

道具制作



在游戏中，部分消耗型道具是可以进行制作的。玩家首先要获得道具的制作图，然后在道具选择画面下选择该道具后按L1键/LB键进入道具合成菜单进行合成。所有制作道具用的材料均被列在合成菜单的左侧，通过方块型的计数单位进行计数，每种材料均有携带上限。被合成道具所需要的材料则会用虚线直观地标出，不足的材料会显示为红色。游戏中所有合成道具用的材料既可以在场景中获取，也可以在敌人尸体上搜查得到。建议玩家在流程中尽量将每个场景的每个角落都走一遍，并且注意小的箱子或者柜子是否可以打开以免遗漏。

生存模式

生存模式是除了剧情模式外本作的另一个可选模式，该模式由一个个关卡构成，每一个关卡均为剧情模式中的场景，而生存模式的关卡也是随着剧情模式流程的推进而解锁的，所以玩家在一开始并无法进行生存模式的游戏。每一关中，玩家可使用的武器以及可以合成的道具均是固定的，因此玩家需要了解每一种武器以及道具的特性以及对游戏地图有一定熟悉度才能顺利完成关卡，如何利用有限的资源在最快时间内完成关卡便是生存模式的关键。此外，每一个关卡都会有一定数量的支线任务需要玩家去完成，这些支线任务都是有时间限制的，对于自己实力有信心的玩家不妨尝试一下完成全支线任务通关。

求生相关

游戏中玩家需要面对人类暴徒、生化人以及异形三方面的威胁，这些敌人都是非常强大的，尤其是异形，玩家的武器只能对其造成硬直或者使其暂时撤退。因此，在游戏中与敌人进行正面对抗是非常不明智的选择，正确的方法应当是尽量避免与敌人接触，在不可避免或是被敌人发现的情况下应当合理运用手中的武器以及道具引开敌人或是牵制敌人，再根据具体情况选择偷袭敌人或是逃离至安全地点。下面将会为大家介绍不同敌人的应对方法以及一些求生心得。

敌人类型

人类（HUMAN）

玩家在游戏中遇到的人类会分为平民和暴徒两种。平民通常抱着人不犯我我不犯人的态度，并不会主动攻击玩家。但玩家如果主动攻击平民的话，平民也是会反击的，特定情况下，假如玩家伤害平民的话则会导致游戏结束，需要多加注意。暴徒则会主动攻击玩家，攻击欲望也比平民强烈，经常会把玩家一枪爆头。总的来讲，人类是游戏中最弱的敌人，即使玩家使用初期的左轮手枪也是可以击杀的，但在高难度下也应尽量避免与其正面冲突以免被一枪必杀。

生化人(ANDROID)

游戏中出现的生化人大部分是与玩家敌对的，敌对生化人的眼睛为红色，玩家可以很容易辨认出来。生化人的巡逻范围是固定的，其移动速度十分缓慢并且不会使用远程武器，但是在与玩家近身后会对玩家使用QTE，所以要尽量避免被多个生化人包围的情况出现。玩家的普通近身攻击对机器人造成的伤害很小，火焰对于生化人来说也是不痛不痒，但会减缓其移动速度。但是利用枪械还是可以将其爆头的，而电击棍以及EMP手雷则可以使生化人进入较大的硬直。因此对付生化人时玩家可以利用电击棍或者EMP雷使其进入硬直，再攻击生化人的头部。当生化人处于硬直状态时，玩家可以选择使用多功能锤击败他以节省弹药。已经被击倒的生化人也可能对在他附近的玩家使用QTE，请玩家注意。



异形（ALIEN）

游戏中最强大的敌人，玩家是无法使用任何手段击杀一只成年异形的。异形听觉十分敏锐，玩家只要在其附近发出一点声响都会被其察觉。与生化人不同，异形的行动速度十分迅速，而且行动规律也让人难以摸索，异形会在管道内迅速移动，也会从通风口中突然落下。在面对异形时，玩家所能做的便是尽量不要让异

形发现自己。在有异形出现的场景中，建议玩家尽量使用蹲行，切记不可跑动，因为你跑得绝对不会比异形快，而且更容易被察觉。要善于利用柜子等可以躲藏的地方，在异形搜查柜子时玩家需要进行憋气并用左摇杆将视角45度上扬来避免被异形发现。异形的弱点是火，所以善用火焰喷射器与燃烧弹也是可以击退异形的，但过一段时间异形还是会回来，所以玩家应当尽量避免被异形发现，减少正面冲突的次数。



求生心得

●游戏中所有光源都会被敌人看见，因此手持冷烟火等带光物品或是使用电筒时应注意周边环境。

●柜子等可以藏身的地方不是绝对安全的，如果在已被发现的情况下躲入柜子则还是会被拉出，而异形也会搜查柜子。

●在有异形出没的场景中建议蹲行，注意不要发出声音，也不要尝试躲在异形身后，千万不能踩异形的尾巴，否则后果会很严重。

●注意游戏中所有的通风口，如果头顶的通风口有口水流下，便会有异形藏在其中。同时玩家也不要尝试躲在通风槽中，这样可能会被异形发现。

●憋气会损耗体力，所以应当随时注意自己的体力槽，在体力低下时应当及时回复。

●注意节省EMP雷、噪音弹材料以及武器能源，游戏中的补给并非十分多，尽量避免危机时刻弹尽粮绝的情况出现。

玩后感

如果你是异形电影的粉丝，那你一定会爱上本作。游戏对电影场景的还原真正做到了每一个细节都尽可能一致的地步，而对电影中那种原始恐怖氛围的营造也十分到位。本作虽然节奏较慢，但却值得玩家细细品味，在异形的压力下步步为营的紧迫感在游戏中体现得淋漓尽致，而这种在绝境中寻求出路的玩法也是本作最大的乐趣所在。如果你喜爱科幻题材的恐怖游戏，本作绝对是一款不可多得的佳作。

奖杯 / 成就

本作的奖杯 / 成就中有一半是与流程相关的，因此玩家只要通关一遍主线流程便可获得大部分的奖杯。但是想要白金 / 全成就的朋友需要注意，本作的白金 / 全成就难度并不低，有一个奖杯 / 成就是需要玩家在最高难度下完成游戏的，而本游戏的最高难度极具挑战性，请想要完成这个奖杯 / 成就的玩家需要作好重复挑战同一任务的心理准备。建议玩家在一周目时选择简单难度进行游戏，并且顺便完成不杀人通关和未有过死亡情况下通关的奖杯 / 成就，在熟悉了游戏后再选择最高难度来进行二周目。此外，本作的所有收集要素都有与之相关的成就 / 奖杯，玩家在流程中应当注意搜索场景，尤其是较难发现的人物ID卡，不要有所遗漏。



奖杯/成就名称	奖杯种类/成就点数	取得方法
Alien: Isolation	白金	取得其余全部奖杯
Awake	10/铜杯	完成任务1
Welcome to Sevastopol	10/铜杯	完成任务2
A Hunt Begins	10/铜杯	完成任务3
You Shouldn't Be There.	10/铜杯	完成任务4
How Do You Feel?	10/铜杯	完成任务5
Caught in the Trap	10/铜杯	完成任务6
An Outpost of Progress	10/铜杯	完成任务7
Shock to the System	10/铜杯	用过电击棒
Bait	10/铜杯	完成任务10
Hazard Containment	10/铜杯	完成任务11
A Synthetic Solution	10/铜杯	完成任务12
Consultation	10/铜杯	完成任务13
Survivor	100/金杯	在最高难度下完成游戏
Ripley, Signing Off	50/银杯	在任一难度下完成游戏
The Missing	10/铜杯	收集一个ID名片
The Taken	40/银杯	收集所有的ID名片
Archivist	40/铜杯	收集所有的诺斯魔舰日志
Light 'em Up	10/铜杯	使用过火焰喷射器
Just out of Reach	40/铜杯	在未被生化人攻击到的情况下联系上你的队友并且逃离Comms
Use With Caution…	10/铜杯	使用过霰弹枪
Every Bullet Counts	10 /铜杯	使用过左轮手枪
Self Defense	10/铜杯	击杀10个人类
Not a Scratch	20/铜杯	在一场与生化人的战斗中无伤逃脱
A Perfect Organism	10 /铜杯	在Sevastopol第一次遭遇异形
She's in the Vents...	20/铜杯	使用通风管20次

奖杯/成就名称	奖杯种类/成就点数	取得方法
I Admire its Purity	20/铜杯	使用雷达探测器探测到30个目标
Build to Survive	5/铜杯	制作一个道具
Mercy or Prudence?	50/金杯	在没有击杀任何人类的情况下完成游戏
Seegson Security Bypass	10/铜杯	成功进行10次安全系统入侵
Seegson Systems Expert	10/铜杯	成功完成任意10个小游戏
Power Games	10/铜杯	连接过10个不同的控制终端
A True Engineer	20/铜杯	制作过所有可制作道具
A Record of Disaster	10/铜杯	收集一份档案日志
Voices of Sevastopol	40/银杯	收集100份档案日志
Fault Detecte	20/铜杯	击杀一个生化人
Throwing the Switch	10/铜杯	完成任务14
The Message	10/铜杯	完成任务15
Hide. Run. Survive.	40/银杯	在没有被异形击杀的情况下完成任务5
Transmission	10/铜杯	完成任务16
One Shot	100/金杯	在未死亡过的情况下完成游戏
Free the Torrens	10/铜杯	完成任务17
End of the Hunt	10/铜杯	完成任务18
This Should Work	10/铜杯	使用过射钉枪
My Turn Now	40/银杯	仅使用多功能锤击杀一个生化人
Retreat From Fire	20/铜杯	使用燃烧瓶击退一个异形
Back Off	10/铜杯	使用火焰喷射器击退一个异形
Stunned	10/铜杯	使用非致命攻击击倒一个人类或使一个生化人硬直
Mind Your Step	20/铜杯	在未死亡过的情况下通过 Reactor Maintenance
100 Times Too Many	5/铜杯	被异形击杀100次
Not the First	10/铜杯	关闭信号灯

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

异形 隔离



PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

进入十月末意味着年底的游戏狂潮即将到来。除了已公布的系列大作外，就连《GTA5》这种神级复刻作品也挤在了年关末尾推出，想必游戏市场又会迎来一片欣欣向荣的景象。随着 PS4 最新的 2.0 系统消息不断浮出水面，新的 share play 功能也完整展示出来，希望索尼在接下来的更新中能够带给我们更大的惊喜吧。

PS4 版《GTA Ⅴ》同捆套装公布

PS4



随着 PS4 国行版本的信息逐渐崭露头角，内地的游戏市场也形成了一定的规模。但想要第一时间玩到世界顶级的游戏大作估计玩家们还要耐心等上些日子，所以港版机器成为了不少玩家心目中的首选。去年 R 星耗时数年倾力打造的《GTA Ⅴ》赢得了无数赞誉，宣布登陆次世代平台后依然呼声强烈。不久前索尼官方宣布将会推出本作的官方同捆版本，港版发售日期是 12 月 3 日，比起单独的游戏发售日稍晚了几天，售价为 3780 港币。套装内附赠的游戏依然是繁体中文版，而且是盒装实体版，比起好多所谓的同捆套装送的下载码要良心许多。而且这次的同捆内容不仅只有游戏这么简单。包装内会额外附送 12 个月的 PS+ 会员资格，一年的主机延长保修服务，更有 100 港币的 PlayStation Network 预付卡等待玩家们兑换，可谓非常超值。而且这次的同捆版主机包含黑白两色，让玩家有了更多的选择。

登陆 PS4 平台的《GTA Ⅴ》将会让玩家感受全新的游戏体验。凭借强大的机能，繁华的洛圣都以及充满惊险的荒郊野岭都会更加真实。除了更加丰富的地貌外，还有全面强化的景深以及贴图分辨率等。游戏内容上为玩家增加了如下元素：

1. 新增的武器与载具。
2. 增加了野生动物的种类。
3. 街道上的车流量将会更加密集。
4. 全面进化的植被系统。
5. 天气变化以及战斗等特效将会更加真实。



玩家们还能体验到完善的线上内容，游戏最多容纳 30 名玩家共同进行联机。PS4 版将会囊括游戏发售以来全部的更新内容，让大家能在第一时间享受最完整的《GTA Ⅴ》。







PS4 独占冒险游戏《RIME》公布新情报

PS4

《RIME》自从去年克隆游戏展公布后，凭借气势恢宏的场景以及美轮美奂的卡通风格画面吸引了不少玩家的目光。玩家们要操控一名充满异域色彩的少年，在广袤无垠的土地上展开前所未有的冒险之旅。游戏将重点放在了的地图探索与解谜上，不久前本作的创意总监 Raul Rubio Munarriz 在接受采访时表示，这次的游戏将不会有杀戮等对敌元素。玩家们要放弃已经熟悉的冒险方式，这里的敌人将不再是勾心斗角的人类或者长相丑陋的怪物，更多地是要面对大自然带给我们的考验。开放的世界带给主角以及玩家无限的孤独感，你可以成为世界的中心又或者沦为沧海一粟。本作的谜题数量将会非常惊人，想要顺利通关也是个不小的考验。从目前公布的影像以及概念图来看，本作很有《ICO》的风格，不知道开发人员要如何带给玩家惊喜，让我们拭目以待吧。

又见黑科技？Xperia Z3 与 PS4 的联动

PS4

在前几期的多边共享中已经为大家介绍了索尼发布的新品 Xperia Z3 平板电脑，而其最大的特点就是与 PS4 间的联动功能，官方把它称作 Remote Play。索尼在不久前的香港发布会上全面演示了 Xperia Z3 作为显示屏游玩 PS4 的功能。平板的具体参数特点之类的内容这里就不再赘述，重点为大家讲述一下用平板玩游戏的实际效果。尝试过用 PSV 来玩 PS4 游戏的玩家应该都有着共同的感受，虽然由于脱离大显示器而增加了不少便利，但却因为传输阻碍以及网络等限制使游戏在操作和显示上都有很大的延迟，大大降低了实用性。

这次的 Remote Play 虽然采用了与 PSV 同样的工作原理，但由于硬件的提升，整体效果好了不少。不过从官方提供的部分游戏来看，延迟掉帧的问题依然存在。观看平板游玩的同时玩家可以选择以 PS4 自带的手柄进行操作，完全不用担心手感不适应。官方还提供了专用的手柄支架，将平板电脑安装在上面后浑然一体，不得不佩服索尼的硬件制作工艺。如果想单独用平板进行操作的话，手柄的按键会映射到屏幕上，即使触摸板也会出现在屏幕的一侧。而且 Xperia Z3 自带六轴功能，所以部分要求体感的游戏依然能够正常运行。不过从实际体验来看，手感和实体手柄相比差距还是挺明显的。不想霸占客厅电视的玩家不妨入手一台，感受移动式的 PS4 游戏盛宴吧。



2.0 系统更新即将到来

PS4

自从新系统公布以来，各种新鲜的功能令玩家对其充满了期待。其中最为吸引眼球的要数 share play 了。从名字上不难看出，译为“分享游玩”的新机制允许玩家通过网络和好友共享同一款游戏。这也和 PS4 的分享概念形成了完美的呼应。从不久前的消息来看，share play 总共有如下三种类型：

1. 线上要求玩家好友进入游戏，两人共享同一个画面，被邀请人不需要持有该游戏。

2. 第二个笔者把它理解为“求助功能”。玩家在游戏的时候如果遇到没法解决的难题可以邀请好友上线帮忙，限制时间为一小时。不过之后能够立刻开启，实际上就相当于没有限制，双方玩家都需要具备 PS+ 会员资格才能使用。一些玩家喜欢将这个功能称为“代打”，而从目前了解的情况来看，官方并没有说该功能是否会帮助玩家解奖杯。如果真能利用 share play 代打奖杯，那此前猖獗许久的代打行业势必会再次兴起。

3. 加入了 PS+ 的玩家能够与被邀请玩家合作游玩，具体模式和当时进行的游戏有关。

《如龙 0 誓约之地》舞台背景公开

PS3 PS4

SEGA 硬派沙箱游戏“《如龙》系列”最新作即将在 2015 年的春天与广大玩家们见面。不久前官方公布了游戏的时代背景以及故事展开的舞台等内容，下面就与小游一同看看游戏有哪些值得关注的地方吧。本作的城市依然是系列老玩家们熟悉的东京神室町以及大阪苍天堀。由于回归到了故事的原点，桐生一马等人也转变成年轻时期的小混混。这里要吐槽一下系列人气角色真岛五郎的新造型，实在令人不忍直视。


■夜店系统已经成为系列不可或缺的一部分了。

整个场景的风格详细刻画出了 90 年代日本的风土人情。而经典的娱乐设施也会同时出现，比如经典的世嘉 High-tech land，里面收录的街机游戏也都是当年风靡一时的佳作。由于系列一直以真实的场景再现为卖点，所以街道的店铺以及道路的修建方式都最大程度地还原出来。不过由于时代背景不同，店铺内的装修等风格会根据 1988 年的设定而有所改变。当年在日本受到无数年轻人追捧的迪斯科舞厅也会出现在玩家的视线中，店内的气氛充满了灯红酒绿，不知在这个不夜城中，桐生一马又会遇到怎样令人羡慕的艳遇呢（笑）。

而位于关西大阪的苍天堀则更加纷杂，夜晚无数闪烁的霓虹中隐藏的是充满神秘的地下世界。这里是文化与势力交汇的大熔炉，吸引了不少“道上的人”纷纷前往。卡拉 OK 系统得到了保留，玩家们能够演唱的歌曲也有了不小的改变，非常具有时代风格。





PS4 主机硬件得到改良

PS4

PS4 从发售以来一直保持着良好的势头，越来越多的游戏大作也令玩家逐渐进入了次世代。在新款主机迟迟没有消息的情况下，索尼此前发布了新型号的 PS4 主机，代号为 CUH-1100 系列。与早期的 CUH-1000 不同，这次虽然在外观上没有实质性变化，不过硬件架构的 GPU 方面改进为三相供电，CPU 则为单相供电。APU 也变为了新型的 CXD90026AG，AMD 公司也为 PS4 主机做了特别的技术优化。系统控制芯片取消了负责蓝光读取的 8-bit MCU，而变成了时下流行的内置蓝光读取技术。新款机器的散热器也得到了改进，抗干扰性更低，同时提升了 Wi-Fi 天线的接收效率，让玩家进一步享受无线互联网的乐趣。


■官方发售的冰河白主机已经使用了新的硬件架构。


■硕大的导热片，散热效果令人满意。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



新版3DS/3DS LL都已经发售了，就网购市场来看，N3DS的白色版本比较抢手，现货价格被炒高了不少，还在考虑是否购入的玩家，可以参考本期焦点栏目的全面评测再作决定哦。如果已经入手的朋友，则可以参照本期应援团，在迁移数据之前看看有哪些需要注意的事项，再按照评测中的步骤顺利“搬家”。

新版3DS系统中增加了主题功能，除了在商店中直接购买，现在新出的游戏也将在同捆版主机或者游戏特典中附赠游戏主题。看到心仪的主题不妨用来清掉余额中的零头小数吧！

《最终幻想 冒险者》新购入特典

《最终幻想 冒险者》近期又公布了新的购入特典，这已经是该款游戏的第三种特典了，其丰富程度由此可见一斑呀！第3弹的内容是随着系统版本更新而带来的主题功能。通过不同渠道购买游戏的玩家可以获得本作特色的两款主题。一款是SE商城e-STORE的限定版中的“テ－マ：传说の龙王”，另一款则是日本亚马逊的限定特典“テ－マ：冒险者の地图”，这两款主题都需要通过下载码进行下载才能使用。



截至目前为止，《最终幻想 冒险者》还有另外两款特典。一款就是之前我们为各位介绍过的洋葱骑士装备，该款特典只要提前购买即可，下载版同样也能享受到福利。本作的发售日定在12月18日，这也是初代《最终幻想》的发售日。作为纪念，使用卡带版的玩家可以得到初代完整版游戏的下载码。

3DS数据迁移大作战

相信近期有不少读者购买了新版的3DS/3DS LL吧？新版的特性非常优秀，不少小伙伴上手之后纷纷表示这才是真正的3DS/3DS LL。那么买了新版3DS/3DS LL之后，怎么才能将原有的数据迁移过去呢?

●可迁移数据

1.DS用软件设定。可继承网络连接设定以及Wifi连接ID设定。

2.本体软件存档。像是本体内置的相机照片、录音软件的记录存档以及Mii广场存档等内置在机器内的存档都可以被继承。

3.DSi软件。本保存在本体的DSi软件以及存档都可以被继承。

4.任天堂网络ID。任天堂网络ID（NNID）等情报可以被继承。

5.SD保存数据的使用权。保存在SD卡当中的数据，包括下载软件及其存档，追加DLC等内容都能够继续移动到新主机当中。

6.任天堂eShop剩余的金钱记录等。

●迁移注意点

1.迁移后原有机器内的数据将会全部被消除。如果新机器内已有下载软件和存档的话，那么这些原有的存档将无法再使用（软件可以重新下载）。而DSi软件在迁移前拷贝出来后重新拷贝回去是能够使用的。

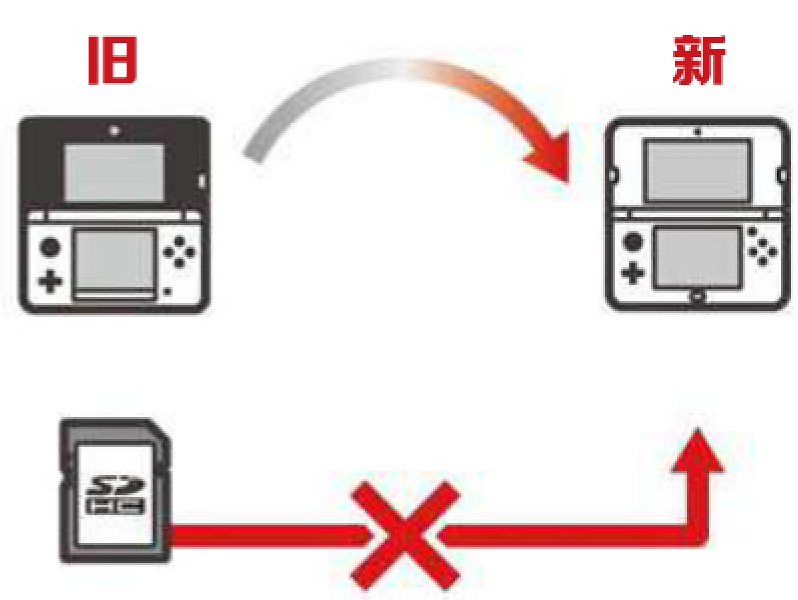
2.转移数据时需要连接网络并且需要任天堂网络ID作为验证的。因此建议将3DS与3DS LL本体的固件版本升级到最新版。同时如果两台机体都登陆有同一个任天堂网络ID的情况下，是不可以进行数据迁移的。这时候就必须将新版的3DS/3DS LL进行格式化，登出账号后再进行迁移。另外有一点要注意的是，存档继承最好在原有机器上继承后，再将数据迁移到新版主机当中，否则的话可能会出现无法继承的情况。

3.旧版3DS/3DS LL的软件可以迁移到新版主机当中。但是这个过程是不可逆转的，新版3DS/3DS LL的游戏是不可以迁移回去的。但如果两台主机都是新版的话，那么在7天之后是可以进行同款主机的迁移的。

4.注意储存卡容量的大小。由于新旧版使用的储存卡是不同的。因此原有的SD卡不能在新版的micro SD卡槽当中使用。因此读者们可以先将两种记忆卡插入各自的卡槽内，选择“ロ－カル通信”将数据复制过去。如果移动目标的micro SD卡比较小，那么也可以将软件以外的数据传输过去，之后再下载必要的软件。嫌麻烦的读者，也可以利用电脑直接拷贝。

●数据迁移

两台机器启动后进入“本体设定”，选择“その他の设定”，之后选择“ソフトとデ－タの引っ越し”再选择“ニンテンド－3DSシリ－ズと引っ越し”后，同意即可。在原来本体上选择“この本体から送信”，目标机器上选择“别の3DSから受信”即可。





N3DS更换式面板冬季新款

作为新机型的特征之一，N3DS 有着五花八门的更换式面板，搭配系统主题，从里到外都能展现玩家的喜好。随着新机型首发登场的第一弹更换式面板共有 38 种款式。而近日任天堂也放出了 11 月到 12 月的 15 种新款，其中包括红蓝白条纹和迷彩图案、极简风格的马里奥兄弟，以及《动物之森》和马里奥主题的各种配角，还有《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》的主题！

红蓝宝石复刻版的这款面板，印有“原始回归”前后形态的古拉顿和海皇牙，透明的红蓝色搭配金色和银色的图案，显得与众不同。另外，马里奥主题的问号方块面板也相当特别，非常适合喜欢猎奇的朋友。在 12 月 13 日还将发售《妖怪手表》主题面板，印有人气妖怪地缚猫，届时相信又会在日本引起一阵疯抢了。



eShop下载推荐

王国的道具屋
王国の道具屋さん

●推荐玩家：喜欢RPG游戏的玩家、喜爱经营类游戏的玩家

售价：800 日元

推荐度：★★★★

角色扮演类游戏读者们一定玩过不少，一般我们都是扮演正义化身的英雄，到幻想的世界当中冒险。在这个过程中我们就需要购入一些道具作为旅程的必需品。不知道您有没有想过，如果自己成为 RPG 游戏当中的道具屋，会变成什么样呢？这款游戏就满足了这样的想象。玩家需要扮演 RPG 世界当中的道具屋，通过贩卖道具增加金钱，扩张规模并以王国第一的目标而努力。迷宫探险、合成、下单功能让道具屋的玩法变得更加多样化。迷宫探险可以交给佣兵解决，玩家需要选择攻击或者防御，适时取得素材并合成，之后将其贩卖给 RPG 世界当中的冒险者。游戏的玩法非常多样，整体氛围也很轻松，适合玩家们进行体验。





小恶魔可可托的宇宙人打方块
小悪魔ココトの宇宙人くずし

●推荐玩家：喜爱射击游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★★

邪恶的宇宙人即将侵略和平的星球，而玩家们扮演的外表邪恶、内心善良的小恶魔可可托，为了阻挡外星人的侵略而站了出来迎击外星人。游戏的玩法非常新奇，玩家扮演可可托，其装备的盾可以将敌人的子弹弹回去，之后利用敌人的子弹将敌人打败。游戏当中有 12 种便利的道具，比如提升威力、恢复星球能力等，玩法非常多样。游戏一共有三种模式，当中有五个星球作为舞台，以保护星球为目的的故事模式，以及按照游戏基本规则游玩的街机模式和打倒不断出现敌人的模式。同时游戏还对应擦肩通讯功能，由此玩家可以获得特殊的奖杯成就。





妖精符文
フェアルーン

●推荐玩家：喜爱角色扮演游戏的玩家、对解谜要素欲罢不能的玩家

售价：300 日元

推荐度：★★★★

这是一款非常古典的角色扮演游戏，玩家需要在幻想的世界中打倒怪物，并且解除隐藏在世界当中的各种谜团。游戏的画风采用 8bit 像素风，操作方式也非常简单，无论是谁都能够简单地进行游戏，单手操作也是可能的。玩家需要在广阔的世界当中找到 3 个精灵像，再次将魔王的灵魂封印。在这款动作角色扮演游戏里，玩家可以在大地图上和敌人遭遇，打败敌人并且提升等级以扩展可探索的范围。在这个过程中还会有回复点和道具作为支援。在地图上一些特殊的地方还能找到隐藏的道具，提升自己的能力。游戏的方式非常纯粹，值得玩家们体验一番。



危机50连发
ピンチ５０連発！！

●推荐玩家：喜爱休闲游戏的玩家、喜爱搞怪游戏的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★★

这是一款非常有意思的游戏，在玩家移动的过程中，危机事件不停地发生，玩家就需要在这个过程中不断地利用瞬间的判断力逃离。操作方式非常简单，只要利用方向键和两个按键就能实现多种多样的动作方式。包括跑步、跳跃、游泳、乘坐和攀登等。在逃离的过程中会遇见多种多样的机关，包括落石、火焰、鲨鱼、敌人等多种要素。适合喜欢有挑战性的玩家们尝试！游戏会记录玩家们的记录，随后可以进行阅览，和全日本的玩家一起竞赛，挑战更高的分数。



功夫兔子
カンフーラビット

●推荐玩家：喜爱动作游戏的玩家，对萌系画风没有抵抗力的玩家

售价：600 日元

推荐度：★★★

这是一款非常特别的游戏，背景采用幻想系的画风，所描绘的角色动作以及表情非常多样，故事讲述兔子寺院的功夫兔子大师和他的弟子们原本过着安稳的生活，但在某天遭到从宇宙而来的外敌侵略，自己的弟子们都被抓走。为了救回弟子赶走侵略者，功夫兔子决定站出来和敌人战斗。游戏是经典的横版卷轴过关玩法，玩家需要跳跃到屋檐，在敌人没注意的时候将其击倒。游戏具有多样化的动作和简单的操作，适合喜爱休闲游戏的玩家们尝试。

XBOX STYLE

最近一段时间，LIVE 似乎又出了点儿问题，其中受影响最大的就是《泰坦天降》，眼看着纱迦只差一个成就就能全了，偏偏就是停在标题画面无限提示按 A，实在是太不爽了。如今的游戏越来越强调联网，很多游戏联不联网完全是两种体验，最近隔壁的大作《驾驶俱乐部》也是栽在网络上，遇到这种问题还真是无解。眼看年末大作狂潮就要来了，希望别再整这种名堂出来了。



非国行Xbox One的联保政策

在上一期的本栏目中，我们提到了非国行 Xbox One 也能享受全球联保服务的消息。当时我们已确认可以免费更换坏掉的手柄、Kinect 感应器。同时我们也提到，主机理论上也可以更换，但有可能换回来是国行版，此点还需验证。这条消息公布之后受到了很多读者的关注，如今我们经过进一步的确认，已经明确了微软的相关政策。

首先微软已确认，非国行 Xbox One 的配件是可以享受三个月的保修服务的，这个不是钻漏洞，而是微软的规定如此。时间是从主机开始保修之日算起的三个月，过期之后国内不享受保修服务。然后微软也确认，非国行 Xbox One 的主机不享受保修服务。这就不存在送修美版换回国行的问题了。

这里再发一下注册保修的地址。关于这三个月时间的算法还是有些疑问的，不过从我们测试的结果来看，去年首发的美版机器，在今年 9 月仍可免费调换配件，因此这三个月可能是指注册后的时间。如果这样的话，大家似乎等坏了再去注册会比较好？（笑）最后再次给微软点 32 个赞，也希望未来 PS4 进入中国后也有类似的保修政策。

https://myservice.xbox.com/zh-CN/pages/registerdevice.aspx

软组织

★ Xbox 部门主管菲尔・斯宾塞在推特上转发了一条有关《战争机器》三部曲将登陆 Xbox One 的消息，外界普遍认为本作的确存在而且将于明年登场。虽然《战争机器》新作很早便已公布，但考虑到明年已经有《光环 5》这个惊天大作，再来一发《战争机器》新作显得有些多余，推出合集是个不错的选择。

★ EA 宣布《植物大战僵尸 花园战争》现已加入 EA ACCESS 服务的免费名单。



只要用户订阅了该服务，即可免费畅玩。由于该作的 DLC 全部以免费更新的方式推送，因此事实上只要订阅该服务即可玩到游戏的全部内容。

★ 2K Games 宣布，其旗下的两款大作《NBA 2K15》和《进化》已确认通过审核，将登陆 Xbox One 国行。如果说前者尚在情理之中，那么后者能被引进实属意外之喜，由此可见咱们的审核制度并不如想象中那么严苛。

★乐动卓越宣布，大人气手游《我叫 MT2》将登陆 Xbox One，当然，登陆的是国行。看来以后《刀塔传奇》、《LOVE LIVE》登陆国行也是有可能滴！

★微软宣布将在香港推出《使命召唤 先进战争》Xbox One 主机套装，售价 4180 港币。该套装的主机和手柄拥有独特的限定版造型，而且硬盘容量达到了 1TB，同时还附赠特别武器、优先一日体验游戏资格等数字内容。不过该套装只能在丰泽定购，而且数量有限。有条件的朋友可要抓紧了。

Xbox Tips：预载

如今越来越多的 Xbox One 游戏提供了预载功能，那么预载功能有什么用呢？本期栏目就为大家简单介绍一下。

所谓预载，其实是由两个词组成的，那就是预购和下载。简单地说，预载就是玩家预定游戏后可以提前下载游戏。预载只针对数字版，玩家提前定购数字版，就可以开始下载游戏。下载回来的游戏就是正式版，只不过缺少一个授权文件，因此无法运行。等游戏正式发售之后，只要下载一个很小的授权文件，游戏就会变为正式版。

预载的好处有很多，最大的优势自然就是速度快。玩家可以在游戏发售前便下好游戏，等解锁的时间一到，只需再花上 1 分钟甚至更短时间下好授权文件，就能正式开始游戏了。另外预载可以获得和预定实体版一样的数字特典，对于苦于经常被 JS 黑掉特典的玩家来说是个福音。

不过预载也有一些不便，比如预载之后是不能退款的。而且如果遇到光盘版偷跑的话就只能干瞪眼了。但总的来说预载绝对是一个不错的选择。

《光环 士官长合集》即将发售

343 工作室宣布，Xbox One 年度大作《光环 士官长合集》现已进厂压盘。本作包含了《光环》的 1 ~ 4 代，其中 2 代经过完全重制，另包括了《光环 5》多人对战模式测试资格（预计 12 月 29 日开始），以及电视剧《光环 夜幕降临》的观看权（一共 5 集，以在线流媒体形式提供）。

本作定于 11 月 11 日发售，光盘版容量为 45GB，首日更新大小为 20GB。另外卖场现已提供数字版预载，港版定于 11 月 11 日 0 点正式解锁，价格为 429 港元。预订数字版送 Boom 骷髅头，效果为爆炸物威力加倍。光盘版和数字版的《光环 4》的斯巴达行动模式都需要在 12 月才能提供下载。

从卖场的说明文件来看，美服、港服、台服的数字版均已包含中文字幕，玩家可放心下载。和过去一样，如果想听中文语音，就需要下载台服的数字版。如今 Xbox One 全球卖场统一后，下 3 个版本也只需一份钱，玩家可以根据自己的需要来选择下载。

目前本作的成就列表也正式曝光。本作一共收录了 400 个成就，共计 4000 点，一举战翻了此前最多的《怪物猎人 边境》，成为史上成就个数 / 点数最多的游戏。本作并没有如之前玩家猜想的那样将 4 个游戏的成就分别区分，而是混在了一起。其中既有每作单独的成就，也有 4 作共通的成就。本作全成就的难度非常高，玩家必须以传奇难度打过每一作，外加完成每一作每一关的时间挑战和分数挑战。此外还要求玩家打过全部的神话难度（即传奇难度 + 全骷髅头）挑战清单，虽然目前还未公布挑战清单的全貌，但想必不会简单到哪里去。总的来说本作的成就绝对是为真饭设计的，能全成就的人足以笑傲江湖了。



《刺客信条 大革命》套装公布

近日，微软宣布将于 11 月 2 日推出两款《刺客信条 大革命》的 Xbox One 同捆套装。两个套装的区别在于一个不含 Kinect，一个含 Kinect 外加《舞蹈中心 聚光灯》游戏。遗憾的是这个套装里的主机没有什么特别设计，只是整体的外包装不一样。



《刺客信条 大革命》Xbox One主机套装

- Xbox One 主机
- Xbox One 无线手柄
- 有线耳麦
- 数字版《刺客信条 大革命》游戏预载（11 月 11 日解锁）
- 数字版《刺客信条Ⅳ 黑旗》

《刺客信条 大革命》Xbox One主机+Kinect套装

- Xbox One 主机
- Xbox One 无线手柄
- Kinect 体感控制器
- 有线耳麦
- 数字版《刺客信条 大革命》游戏预载（11 月 11 日解锁）
- 数字版《刺客信条Ⅳ 黑旗》
- 数字版《舞蹈中心 聚光灯》

Xbox One 11月更新预览

本月下旬，微软已经向参加了系统预览的用户推送了 Xbox One 的 11 月更新。这次更新的内容相当多，微软表示重点是带给玩家全新而有趣的看电视方式，以及 Xbox LIVE 游戏社强的交流体验。由于很多推特、电视、OneGuide 相关的功能在国内用不到，下面我们将重点介绍游戏相关的具体更新内容：

●自定义背景图

每个账户都可以单独设一张图作为系统界面的背景图，包括自己打出来的成就壁纸。更多的自定义选项未来继续添加。

●丰富玩家设定档

玩家可以用自己的所在地和个人介绍作为设定档的一部分展示给其他人，还可以设定最大 6 个的游戏短片或成就滚动展示。

●修改卖场界面

Smartglass 访问卖场更加便捷，主机端的卖场会修改布局和分类，让玩家能够更容易找到自己需要的内容。

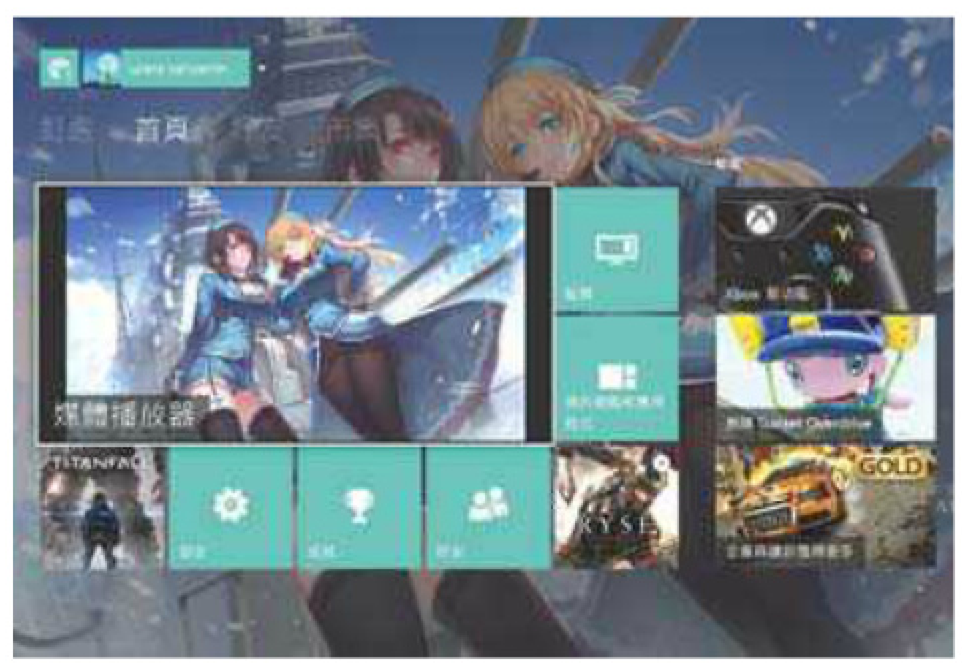
●Smartglass新增功能

玩家可以在上面看到某个游戏有哪些好友玩过，并开设了金会员专区，这样就可以直接在上面购买免费或打折的内容。另外还新增了 App 专区。

Xbox One如何自定义背景图

1. 首先需要升级到预览版最新系统，该系统会在 11 月向所有玩家推送。
2. 在 APP 卖场下载媒体播放器。
3. 把想要用来当背景图的图片放入 U 盘，再把 U 盘插在主机的 USB 接口。
4. 打开媒体播放器，选择 U 盘。
5. 点开想要的图片，按 MENU 键，选择设为背景图。大功告成。

注意自定义背景图只能保存在本机，换机登录后无法带过去。但如果是将自己打出来的成就壁纸设为背景图，则可以换机保留。玩家也可以进入设定→我的 Xbox 来更换背景图。



文 纱迦　美编 心の永恒



泰坦天降	EA	主视角射击
多机种 Titanfall		美版
2014年3月11日	本地1人，在线12人	对应年龄：17岁以上
Xbox One版售价为59.99美元，X360版售价为49.99美元		

DLC 补完计划 DLC GUIDE

TITANFALL

9月底，《泰坦天降》季卡包含的第3个DLC，也是最后一个DLC推出。玩家普遍认为这便是这款游戏的最后一次更新，没想到10月底EA竟然以免费的形式再次对游戏进行了更新，而且追加了大量全新要素，实在让人始料未及。对比之前3个仅仅只是增加了地图和成就的3个DLC，本次免费更新简直厚道到了极点。很显然此举是在向11月初登场的《使命召唤 先进战争》示威，让我们给Respawn点32个赞！

排名联赛

这是"《使命召唤》系列"从《黑暗行动Ⅱ》开始加入的模式，旨在服务于那些技术高超、喜欢竞争的玩家。不过本作的排名联赛模式颇为不同。通过这个模式，你可以看到自己的实力究竟能在全球排到什么地步。

如何加入

目前本作的排名联赛系统还处于BETA测试阶段，因此并不是所有人都可以加入的。要想加入有两种方法，第一种是已达成十转。完成十转的玩家可以自动获得参加排名联赛的资格，不用说，难度相当高；第二种方法相对轻松，那就是接受邀请。每个达成十转的玩家每天拥有5个邀请资格，受到邀请的玩家如果同意加入，即可拥有排名联赛资格。



如果你既没有达到十转，又没有达成十转的机友，先不要着急。等到本系统正式开始运营时，所有玩家都可以自动拥有资格。

玩法说明

和"《使命召唤》系列"不同，本作的排名联赛并非一个单独的模式，一开始玩家会找不到这个模式，事实上也没这样一个模式。加入排名联赛后，在菜单画面的最下方会多出一个排名联赛（测试版）的选项。进去之后你会看到4个选项，其中之一是启用停用联赛晶片。当联赛晶片开启时，玩家可以像之前一样选择任意模式进行游戏，不过此时玩家的成绩就会被计入排名联赛，用来作日后排名的比较。

联赛晶片可以随时开启和关闭，以方便玩家决定应该怎么玩。不过注意，《泰坦天降》如今支持最低1对1开局，但如果人数过少，该场比赛的成绩不会计入排名联赛中。此举是为了防止少数玩家刷成绩。

计分规则

玩家在联赛晶片开启时的得分，并非只是简单的输赢，而是有一系列相关数据，具体随模式不同而不同。下面就为大家简单介绍一下。

消耗战：玩家的得分，死亡次数。

抢攻重地：占领据点、防守据点、死亡次数。

夺旗：夺旗数、协助夺取数、拿旗时的杀敌数、夺回我方旗帜数、铁驭击杀数、协助击杀铁、死亡次数。

泰坦殊死战：对泰坦的伤害。

死亡标记：作为标记目标击杀标记目标数、比敌方标记目标活得更久、击杀敌方标记目标、护卫我方标记目标、铁驭击杀数、协助击杀铁驭、死亡次数。

猎杀铁驭：铁驭击杀数、协助击杀铁驭、死亡次数。

©2014 EA All rights reserved.

等级 & 战斗传号



按照玩家的成绩，排名联赛将所有玩家划分为5个档次，分别是青铜、白银、黄金、白金和钻石。每个档次中都有5个等级。等级的上升和计分规则无关，与玩家获得的战斗传号数量有关。玩家获得的战斗传号数量达到一定程度后即可升级。战斗传号用★来表示，每张地图的每个模式都有3颗★，如果表现差会导致已获得的战斗传号逐一损坏，也就是得重拿。青铜级每升一级需要拿到5个战斗传号，白银级每一级需要拿到6个，以后依次递增。下面介绍一下各模式战斗传号的拿法。

模式	★要求	★★要求	★★★要求
消耗战	获得25分	获得75分	获得150分
抢攻重地	获得500分	获得1500分	获得2500分
夺旗	夺到1面旗	夺到2面旗	夺到3面旗
泰坦殊死战	击杀2个泰坦	击杀5个泰坦	击杀8个泰坦
死亡标记	击杀1个标记目标	击杀4个标记目标	击杀7个标记目标
猎杀铁驭	击杀5个铁驭	击杀10个铁驭	击杀20个铁驭

边境防卫

边境防卫是这次更新的重头，简单地说就是4人生存模式，玩家要在不断涌来的敌人面前生存到最后。由于本作节奏明快，又有众多高科技武器，这个生存模式打起来也格外爽快。需要说明的是本模式为限时提供模式，说不定过段时间就没了哦！

生存规则

老实说边境防卫的玩法很有点像《植物大战僵尸 花园战争》。每张地图玩家都需要保护一个核心不被破坏，只要把来犯之敌全歼，同时核心健在，就算过关。

敌人会按波次出现，每张地图的波数不同。每打完一波敌人，玩家可以按↑键安放炮台，此外基地旁边也有各种武器补给，可以随时补充弹药或更换配置。作为成功关键的核心比起《植物大战僵尸 花园战争》来有个优势，那就是本体带有防护罩，只有当防护罩被扣光时才会损耗HP。而一段时间不受攻击的话，防护罩可以自动回复。

在边境防卫中如果玩家被打死的话就会被立即判为死亡，没有等待救援的过程。但玩家死亡后可以自动复活。有时阵亡后会以空降的方式重返战场，在上空盘旋时还可以趁机攻击地面，十分有趣。在这个模式中玩家也可以完成挑战，由于AI始终比人要傻，因此很多挑战在边境防卫中十分轻松。

战术分析

在边境防卫中会出现很多大家熟悉的NPC敌人，此外也会有一些新的敌人登场。了解其特性后采用针对战术方为上策。

传统的士兵和机器人自不用说，其HP和其他模式中一样少，攻击力也比较弱。不过俗话说，蚁多咬死象，在这个模式中也是一样。 这些最弱的杂兵经常会突袭我方核心，人多的时候瞬间就会打光护盾。就算只剩一两人，也可以阻碍防护罩的回复，十分讨厌。这次机器人甚至还会跳到玩家的泰坦上进行攻击，十分强大。和其他模式一样，智慧型手枪是对付他们的好武器。

自爆幽灵是本模式的新增敌人，这种敌人移动速度很快，接近玩家或核心后就会自爆，威力强大。不过如果能远远地将其打爆，产生的爆风也可以将其他敌人炸死炸残。用泰坦的40mm机炮应对有奇效。

各种泰坦是这个模式中最强大的敌人。其中最常见的是核武泰坦，如果被其靠近核心后自爆，就会产生极大的伤害。此外本模式还有一些全新的泰坦，例如电弧泰坦，身上会有一个电磁防护罩，对附近产生持续伤害。更强大的是迫击炮泰坦，能够在很远的地方直接攻击核心，必须尽快干掉。

在这个模式中玩家应该有针对性地选择装备。例如3种主动能力里，隐身和透视在此模式下完全没用，只能选择加速。战术卡片依然可以使用，玩家可以把压箱底的好卡都拿出来，比如强化型智慧手枪，在其他模式下作用一般，但在此模式下只要发挥得当，完全可以从头用到尾，体验一把一骑当千的感觉。

分数评价

边境防卫同样有★级评价，最高★★★。边境防卫的评价只和队伍最后的得分有关，一般来说600分为★，1200分为★★，1800分为★★★。

基本上杀死敌人就可以拿分，死亡则会倒扣。一般而言玩家打到最后也只能拿到1000分左右，不过如果能成功生存下来还有大量奖分，例如剩余重试数、核心剩余血量等等。所以要想获得高分的话，打过所有波次是最大的前提。做不到这一点，就不要指望能拿到★以上的评价。

成就列表

本作追加了400点成就，使得游戏的成就上限达到了2000点。目前X360版还未更新，相信一个月后也会步Xbox One版的后尘。和此前一样，私人房间无法解除任何成就。总的来说这个DLC全成就相当耗时，惟有真饭才能全成就。

全成就列表

成就名	点数	取得方法
那是很可观的收藏	40点	已解锁50个泰坦纹章（如此前已达成条件，进入游戏后自动解锁）
进入职业级	10点	已加入排名联赛 （目前需达到十转，或受到十转玩家邀请，才能获得资格）
星星最闪耀	10点	已在单一地图与模式中拿到★★★
我为那个想了个名称	10点	已命名一项自订配置
使出干劲	20点	已连续赢得5场游戏（如此前已达成条件，进入游戏后自动解锁）
我火力全开	30点	已连续赢得10场游戏（如此前已达成条件，进入游戏后自动解锁）
保持最美好的状态	50点	已在排名联赛获得50个战斗传号
我可以习惯这个	10点	使用5张泰坦强化卡
夜最黑之际	50点	获得共50颗★
每天全日	40点	完成100个每日挑战（如此前已达成条件，进入游戏后自动解锁）
活在当下	10点	完成当天所有的每日挑战
两个很好，但我想要三个	30点	在边境防卫的15张地图获得至少2个★
大富豪	20点	从黑市购入100个物品
我收现金	10点	出售100张强化卡
所有语言都在我脑海中	10点	购买所有泰坦作业系统语音包
狂赌豪客	50点	获得50万黑市钱币
太合法而无法跳脱	–	未使用的伪造的认证成为第10世代

重难点解说

夜最黑之际：排名联赛和边境防卫的★都算数。

活在当下：游戏每天会更新2个每日挑战，在更新的当天完成即可。之前剩下的挑战不算。

每天全日：最麻烦的成就之一。每天会更新2个每日挑战，之前剩下的如果不完成，会一直占着位置，必须打完才会出现新的挑战。如果此前没有累计，最快也要50天才能打完。

大富豪：从节省金钱考虑，购买每日优惠是最好的选择。

太合法而无法跳脱：更新后黑市提供了花钱跳过挑战的服务，不过价格极其昂贵，而且无法解除这个成就。强烈不建议使用。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：稀饭

在 2013 年 10 月 11 日推出的《成人童话 凡尘之狼》是 Telltale Games 继《行尸走肉》之后第二个使用著名的 Telltale 引擎打造的作品，比起讲究道德冲突人性纠结的《行尸走肉》，《凡尘之狼》要更华美，也更富有幻想感，其改编原作漫画《成人童话》就是一部讲述童话人物在现实世界中生存的异色作品，游戏很好地继承了这一点，讲述了一个发生在漫画故事开篇之前的前传故事。和《行尸走肉》一样，本作的第一章为游戏本体，后面四章故事以 DLC 发售，第五章目前已经在 7 月 8 日发售，而整合了所有五章故事的光盘版合集也将会在 11 月 4 日上市。鉴于本作类似于《行尸走肉 第二季》，奖杯 / 成就获取不再只是打一遍故事就可以拿全，这期稀饭我将和大家分享一下如何快速地取得这个游戏的白金 / 全成就。

奖杯/成就攻略

奖杯/成就数量	36/35
难度	★☆☆☆☆
在线奖杯/成就数量	无
白金/全成就所需时间	约15小时
最少通关次数	1（加上部分章节重玩）
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无奖杯/成就BUG	无
特殊要求	无

白金/成就路线综述

其实《凡尘之狼》的奖杯 / 成就路线非常简单，一路把剧情打完，再重玩特定几个章节就可以拿全，游戏中每一节的长度都很短，多花十来分钟就能够补上，所以整个白金 / 全成就的过程可以说是轻松加愉快的。下文将会针对每一个奖杯 / 成就进行说明，它们绝大部分是剧情奖杯 / 成就，而需要特定方式去拿的奖杯 / 成就都会有对应的配套说明。



奖杯/成就详解

Full Moon
白金

取得条件：获得此奖杯外所有奖杯。



Welcome to Fabletown
铜杯/10点

取得条件：完成第一章第一节。

Wolf in Sheriff's Clothing
铜杯/10点

取得条件：完成第一章第二节。

The Long Goodbye
铜杯/10点

取得条件：完成第一章第三节。

The Frog or the Prince?
铜杯/10点

取得条件：完成第一章第四节。

Panic in the Parlours
铜杯/10点

取得条件：完成第一章第五节。

A Light Snowfall
银杯/20点

取得条件：完成第一章所有内容。

Novice Librarian
金杯/30点

取得条件：解锁第一章所有“童话之书”的条目。

获得方法：要解锁本章的所有童话之书，玩家需要在几个剧情点中选择对应的内容，下面将分条列出。注意其实部分条目是可以在之后的其他小节中解锁的，不过率先拿下比较稳妥。

1.在第二节中，玩家会操纵毕格比回到他的公寓，立刻走到客厅，并调查桌子上的档案，就可以解锁条目“蓝胡子”（Bluebeard），如果玩家立刻和躺在沙发上的科林（Colin）对话就会错过。

2.在第三节中当白雪（Snow）和韦恩（Crane）对于谋杀案发生争执，白雪提出凶案嫌疑人有可能是蓝胡子时保持沉默，或是在对话选项中选择怀疑蓝胡子，就可以解锁蓝胡子条目——如果玩家在第二节中错过了的话。

3.在第六节中当毕格比制服变回野兽形态的戈兰（Gren）后，选择卸下它的胳膊或是放过他会解锁对应的条目，扯断胳膊会解锁“毕格比的复仇”（Bigby's Vengeance），放过戈兰则会解锁“毕格比的仁慈”（Bigby's Mercy）。因为不能够在一次游戏过程中获得，玩家需要重玩这一节，并选择和上次不一样的行动。



Right to an Attorney
铜杯/10点

取得条件：完成第二章第一节。

Breaking Point
铜杯/10点

取得条件：完成第二章第二节。

Sisters
铜杯/10点

取得条件：完成第二章第三节。

Made Them Cry
铜杯/10点

取得条件：完成第二章第四节。

Can I Get a Fresh Set of Towels?
铜杯/10点

取得条件：完成第二章第五节。

No Respect for the Dead
银杯/20点

取得条件：完成第二章所有内容。

Apprentice Librarian
金杯/30点

取得条件：解锁第二章所有“童话之书”的条目。

获得方法：1.本章的二选一条目出现得比较早，在第二节中审讯八两（Dee）的时候，如果玩家选择暴力审讯，会解锁“伊卡博德的抗拒”（Ichabod's Denial），而如果选择怀柔政策，则会解锁“蓝胡子的仁慈”（Bluebeard's Mercy）。打通本章后选择重玩这一节，选一个和之前不一样的选择即可。

2.在第三节和TJ说话后，跟白雪说“In a Minute”，然后和魔镜“Magic Mirror”对话，获得其相关条目，不这样做会错过魔镜条目。

3.同样在第三节，看到巫井（Witching Well）后记得调查，解锁巫井条目。虽然经过巫井后也可以解锁相关条目，但是以防万一，还是调查比较稳妥。

4.调查莉莉（Lily）的尸体时记得取走胸针（Brooch）然后交给荷莉（Holly），解锁“巨魔饰物”（Troll Cross）条目。



Promising Leads
铜杯/10点

取得条件：完成第三章第一节。

Belly Full of Stones
铜杯/10点

取得条件：完成第三章第二节。

What Big Eyes You Have
铜杯/10点

取得条件：完成第三章第三节。

Huff and Puff
铜杯/10点

取得条件：完成第三章第四节。

Severe Case of Lycanthropy
铜杯/10点

取得条件：完成第三章第五节。

The Enchanted Land of New York City
银杯/20点

取得条件：完成第三章所有内容。

Journeyman Librarian
金杯/30点

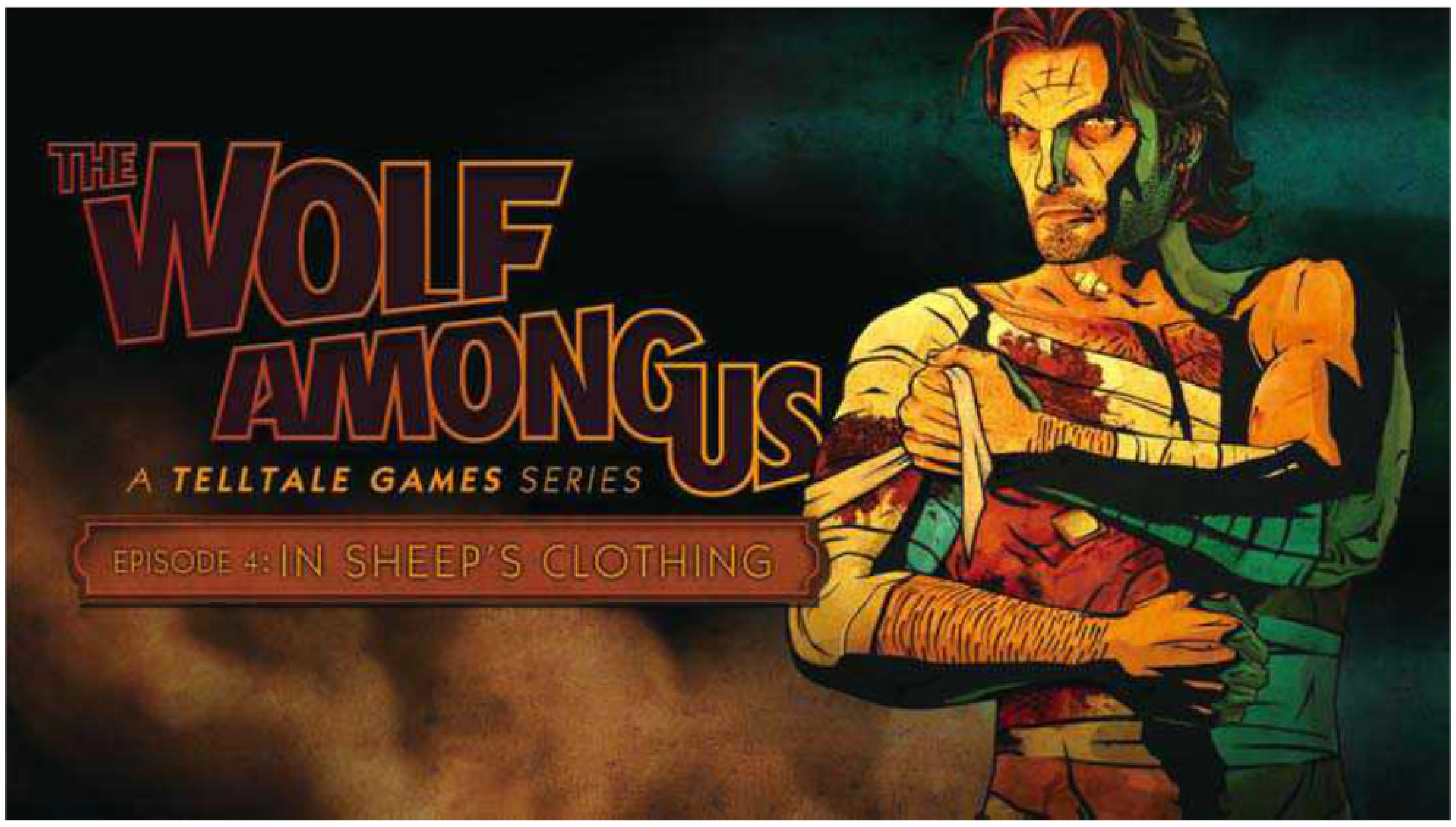
取得条件：解锁第三章所有“童话之书”的条目。

获得方法：1.在第二节的葬礼上不要打断白雪讲话，并前去左方的桌上翻看卡片，解锁“巨魔葬礼仪式”（Troll Funeral Rites）。

2.在第四章调查韦恩的房间时，立刻往左走，检查他桌上的雕像，解锁“无头骑士”（Headless Horseman）。

3.选择调查地点时，把“半斤与八两的办公室”（Dee and Dum's Office）放在第二位，在之后剧情里可以解锁“蝇仔/青蛙王子”（Flycatcher）条目。

4.第五章时选择烧毁绿叶老奶奶的魔法树或是将其留下能够分别解锁条目“魔法树”（Glamour Tree）和“化身符”（Glamour Tube），只能二选一，需要重玩这一小节才能全部解锁。



Once Upon a Time
铜杯/10点

取得条件：完成第四章第一节。

There Was a Wolf
铜杯/10点

取得条件：完成第四章第二节。

Who Ruled The Land
铜杯/10点

取得条件：完成第四章第三节。

He Was Much Feared
铜杯/10点

取得条件：完成第四章第四节。

But Soon He Mended His Evil Ways
铜杯/10点

取得条件：完成第四章第五节。

And All Were Happy
银杯/20点

取得条件：完成第四章所有内容。

Master Librarian
金杯/30点

取得条件：解锁第四章所有“童话之书”的条目。

获得方法：1.在第三节，请选择先去“幸运典当铺”（Lucky Pawn），如果先去“精挑细切肉铺”（The Cut Above），那就没法解锁“驴皮大衣”（Donkeyskin Coat）和“荆棘玫瑰/睡美人”（Briar Rose）条目。如果玩家已经选择了先去典当铺，就会遇到陶德（Toad）试图把驴皮大衣卖给杰克（Jack，用豌豆爬上天的那位）的情节，选择“那不是菲芙的大衣吗？”（Isn't that Faith's coat?）解开。进入典当铺并且能够自由移动后，记得调查右边的针垫来解锁条目。



Beginning of the End
铜杯/10点

取得条件：完成第五章第一节。

This House of Straw
铜杯/10点

取得条件：完成第五章第二节。

A Silver Bullet
铜杯/10点

取得条件：完成第五章第三节。

My Last Cigarette
铜杯/10点

取得条件：完成第五章第四节。

The North Wind Blows
铜杯/10点

取得条件：完成第五章第五节。

Happily Ever After
银杯/20点

取得条件：完成第五章所有内容。

Grand Master Librarian
金杯/30点

取得条件：解锁第五章所有“童话之书”的条目。

获得方法：1.在第三节与血腥玛丽（Bloody Mary）对话时，会出现一个选项“我正在跟你说话呢！”（I'm talking to you），选择后玛丽的对话中才会提及毕格比的母亲，并解锁“冬狼”（Winter Wolf）条目。这是本章惟一会被错过的条目。



时隔整整一年，《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》终于在玩家们的日思夜想中面世。本作的奖杯难度与前作相当，可移动的范围比前作要大很多，可参战人数也达到20人。本作的剧情承接前作，如果没有接触过前作的话可以在主菜单进行前作的回顾，但是想要更了解细节的话还是建议去玩《闪轨》。

文 秋沙雨　美编 NINA

一周目全收集达成时间：60小时左右
白金时间：80小时以上

多机种	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演
	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ		中文版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3/PSV：358港币		

流程攻略

在游戏开始时可以选择“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”四个难度。HARD和NIGHTMARE两个难度各有一个奖杯，但是一周目直接打这两个难度是不明智的，本作前期的部分BOSS战难度偏高，所以一周目建议还是选择EASY或者NORMAL。

选择了难度之后可以继承前作的结局存档，在同一主机上的存档继承需要通关存档，不同主机之间的存档继承需要前作结局走出校门前的存档。前作中文版与日文版的存档都能够使用。前作的大部分换装DLC、导力器外壳以及饰品都能在本作里使用，克洛的换装以及消耗类的道具没法继承。



前作黎恩的等级	继承存档后获得的特典
Lv69以下	7属性耀晶石×100、攻击1、还魂粉
Lv70～79	7属性耀晶石×300、攻击1、还魂粉、心灵之霞
Lv80以上	7属性耀晶石×500、攻击1、还魂粉、心灵之霞、神圣之力
前作学生等级	**继承存档后获得的特典**
甲零级	黄金徽章（该装备只能通过存档继承获得）
甲一级	白银徽章

序章 归乡～失意的尽头～

11/29

往下走可以拿到装备和刀具，其中包括核心回路“力量”。往下走遇到敌人，开始教学战斗，教学结束后记得调查敌人。继续前进会有导力魔法的战斗教学，也别忘了调查敌人。往下走有存档点。来到艾辛格特山脉2，往前走触发剧情习得S战技“苍焰之太刀”。

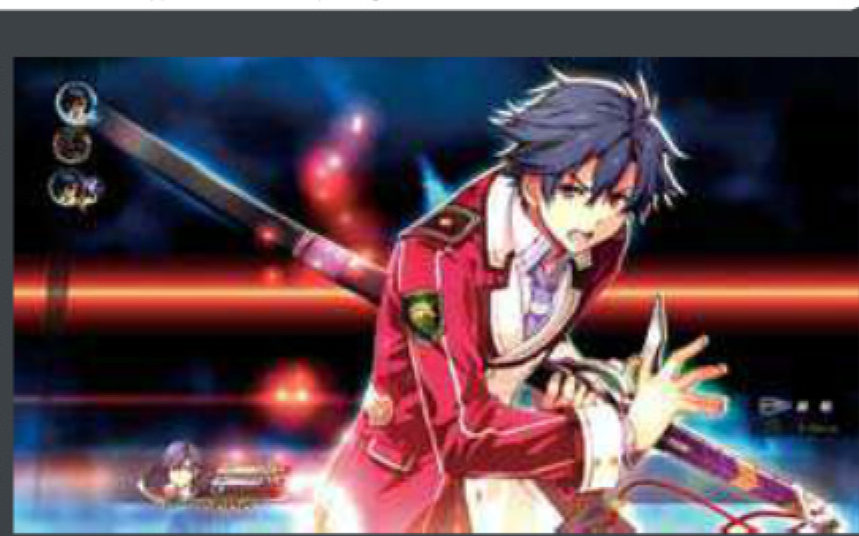


宝箱	
艾辛格特山脉2	回复术、中回复药、替身傀儡
艾辛格特山脉3	圣灵药

©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

在艾辛格特山脉 3 的尽头有一个存档点。经过存档点后触发 BOSS 战。

BOSS　魔煌兵原乡种



如果装备了继承前作获得的“黄金徽章”和“神圣之力”就没什么压力，记得调查敌人。当魔煌兵的 HP 降到四分之一以下时触发剧情，如果有继承存档的话就会出现前作后夜祭邀请的角色的片段。

11/30

剧情后可以在悠米尔逛了，在厨房和露西亚夫人对话，在二楼和舒华泽男爵对话。在足浴处和爱丽榭对话获得人物笔记，获得爱丽榭的人物笔记“恩人？”。杂货・土产《千鸟》有**《帝国时报・第 1 号》**和**《赌博师杰克文库版①》**，在酒馆和杰拉尔德对话获得 2 个“软绵绵的薄煎饼”，和托瓦尔对话。在礼拜堂和艾尔芬对话。在凰翼馆和维尔纳主厨对话获得料理手册和**料理“热乎乎盐饭团”**。前往悠米尔溪谷道 1 和安娜贝尔对话获得钓鱼手册、3 个诱饵和羽量级钓竿，钓鱼获得的钓果点数可以和安娜贝尔兑换道具或装备，旁边有一个钓鱼点。地图上的红色感叹号全都触发了之后前往凰翼馆和总管对话泡温泉。



剧情后托瓦尔和爱丽榭入队，获得瑟雷奴的人物笔记“和解”。调查足汤可以泡脚回复 HP、EP 和 CP。前往悠米尔溪谷道 1，开启战术连结系统。路上的敌人可以让托瓦尔使用导力魔法来进行调查。

宝箱	
悠米尔溪谷道1	打火机、还魂粉（有魔兽）、U物质 × 3
悠米尔溪谷道2	大回复药、毒之刃、7属性耀晶石 × 50

在悠米尔溪谷道 2 尽头有休息点。继续前进触发 BOSS 战。

BOSS　魔煌兵原乡种

需要再调查一次，弱点突和刚，推荐用爱丽榭和托瓦尔来进行战术连接，容易打出崩溃。善用托瓦尔的导力魔法“时间加速”和战技即可。剧情之后要继续和魔煌兵原乡种打骑神战，通常状态下攻击头部，蓄力的时候攻击手臂。

剧情后原路返回悠米尔，序章结束。

第 I 部 灰色战记①

12/1

剧情后获得**黎恩的人物笔记“踏上旅程的决心”**，和站员拉克对话获得回复药 ×3，凰翼馆的温泉可以让 HP、EP 和 CP 全回复。杂货・土产《千鸟》开启交换功能以及工房功能，工房里有卖**核心回路“巨石”**。前往悠米尔溪谷触发剧情来到露纳利亚自然公园，露纳利亚自然公园 3 有一个休息点，露纳利亚自然公园 2 入口处右边有钓鱼点。

宝箱	
露纳利亚自然公园3	奇石胸针、耀晶石块 × 100
露纳利亚自然公园2	中回复药、柑橘之瓶、**核心回路“权杖”**（有魔兽）、EP填充剂I
露纳利亚自然公园1	HP1、7属性耀晶石 × 100

经过露纳利亚自然公园 1 的休息点之后就是 BOSS 战，开启“增幅强化”功能。

BOSS　古尔诺加

开场是“增幅强化”的教学。要小心它的昏厥攻击，配合加速魔法可以轻松搞定。

走出公园来到西凯尔迪克街道 2，进入农家与 NPC 对话。

宝箱	
西凯尔迪克街道2	白色镜片、圣灵药
西凯尔迪克街道1	魔防2

来到西凯尔迪克街道 1，往右走前往东托利斯塔街道 1，在北边高台上有一个钓鱼点。

宝箱	
东托利斯塔街道1	EP填充剂I、大地之枪、痊愈之药

来到尽头触发剧情后继续前往凯尔迪克。到左边的民家和贝琪对话。在礼拜堂和姆尔贝婆婆对话得到**料理“新鲜果菜汁”**。在大市集的杂货店《柯涅特》有**《赌博师杰克文库版②》**，二周目时增加**《黑色史书②》**。在右边与两个领邦军和罗西努对话触发剧情，获得**托瓦尔的人物笔记“干练的游击士”**。前往酒馆《观风亭》，“《轨迹》系列”的名 NPC 之一安敦就在 2 楼，和老板娘对话触发剧情，出门后获得**《帝国时报・第 2 号》**，剧情后前往东凯尔迪克街道。

宝箱	
东凯尔迪克街道1	银耳环、中回复药

在东凯尔迪克街道 1 西北的农家和塔里姆对话获得**《赌博师杰克 II ①》**，尽头的桥上有钓鱼点，调查旁边的宝箱获得钥匙。来到风车小屋，和马奇亚斯汇合。回到凯尔迪克，去礼拜堂和罗西努对话获得 3 个回复药和**人物笔记“学习调药”**。到总馆与奥图总管对话触发剧情，开启委托系统。本作的委托系统新增加了达成委托目标后可自动返回的机能。

委托名称	内容	奖励
寻找药草（必要）	在礼拜堂接受委托，到大市集与弗林特老先生对话，前往露纳利亚自然公园外与强森对话，在露纳利亚自然公园1采取药草。	AP+4、2000米拉、中回复药 × 2、圣灵药 × 2
东凯尔迪克街道的通缉魔兽	前往东凯尔迪克街道2，北边高台上可以发现目标，敌人为1只大田地破坏者和7个小杂兵，需要注意一下BOSS附带黑暗状态的攻击。	AP+4、1500米拉、回路“探知”

宝箱	
东凯尔迪克街道2	U物质 × 3、封魔之刃

回到风车小屋调查装置触发剧情，前往东凯尔迪克街道 3 的北部，与艾略特和菲汇合，连结攻击追加爆裂猛攻，这时凯尔迪克的商店会追加菲和艾略特的装备，可以回去进行补给。南端两个宝箱中间的位置有钓鱼点，南端左侧的宝箱需要马奇亚斯与艾略特一起完成挑战，挑战成功后两人就能够进行增幅强化了。从下方的入口进去有一个宝箱可以拿。

关于存档　中日文版的存档是共通的，但是需要注意的是两个版本之间的DLC必需是一样的，非港服的PSN账户使用中文版进行CrossSave的时候最好保持着DLC未使用的状态。

宝箱	
东凯尔迪克街道3	耀晶石块×100、圣灵药、羽毛长靴、珊瑚戒指、考验宝箱（马奇亚斯&艾略特）
双龙桥・凯尔迪克端	必胜头巾（有魔兽）

进入双龙桥，在桥边和旅行商人阿尔贝尔对话触发剧情，有一个隐藏委托。

委托名称	内容	奖励
意想不到的助人	在双龙桥边触发对话之后来到东凯尔迪克街道3大桥附近触发剧情，继续前进触发战斗。	AP+4、2000米拉、红色坠饰

进入等候室，和左上角的商人摩利洁对话获得**料理“起司蛋包饭”**。和所有人对话之后进入走廊触发剧情，进入通风道来到铁轨，穿过铁轨进入加雷利亚小径。

在加雷利亚小径南端有地灵窟，通关后可以获得AP+3的奖励，途中需要启动装置来降下楼梯。

BOSS　天界判官・地母×3

需要注意它们的全屏攻击，一定几率会附带中毒和石化状态。

宝箱	
加雷利亚小径1	圣灵药、防御2、伸缩外套、7属性耀晶石×100、考验宝箱（艾略特&菲）、大回复药
加雷利亚小径2	神圣之链、EP填充剂Ⅱ、死神
地灵窟	封技之刃、大回复药、耀脉（有魔兽）、考验宝箱（马奇亚斯&菲）

进入加雷利亚要塞触发剧情，紧接着是BOSS战三连战，后两战为骑神战。

BOSS　陷阱师杰诺 & 破坏兽雷欧尼达斯

AP奖励的要求是在短时间内削减他们的HP到一定程度，需要注意的是杰诺放出来的罪恶投枪是需要调查的，经过一定回合之后就会自动结束战斗，由于之后都是骑神战所以建议让黎恩使用战技“激励”之后全员用S战技来轰，只要杰诺或者雷欧尼达斯两人之一的HP下降到一半以下并说出了对话即可，成功后AP+3。

BOSS　龙人・刀×2

解决掉其中一台即可，通常情况下攻击身体，蓄力时攻击头部。

BOSS　龙人・刀・& 龙人・枪

开启同伴系统。龙人・刀的打法和上面一样，龙人・枪通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。



剧情之后可以在要塞里自由活动。在右下与孟亨对话更新人物笔记，在营站和莫妮卡对话更新人物笔记。在休息处与亚尔贝卡准尉对话获得**《赌博师杰克Ⅱ②》**。逛完之后去调查骑神继续剧情，克蕾雅入队。

12/4

剧情后获得**艾略特的人物笔记“音乐之路”**。进入自由行动日，能够选择同伴来度过休息日，一周目时能够选择的同伴数量会受到限制，通关后可以使用通关获得的点数来将羁绊行动点数提升到最高。目前可选择的角色有菲、艾略特、马奇亚斯、克蕾雅和托瓦尔，其中**马奇亚斯和克蕾雅分别有人物情报“学生的本分”和“过人的头脑”**。



委托名称	内容	奖励
祈愿的折鹤	在缆车站旁边与亚尔夫和琪琪对话接受委托，前往悠米尔溪谷道1和悠米尔溪谷道2来到地图标示的位置取得东西后回来和两人报告。	AP+4、1500米拉、咪西玩偶

杂货・土产《千鸟》新增加了**书《老子的料理・果冻》**，读了之后可以获得**料理“番茄果冻”**。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新，敌人种类追加。靠近山道解锁滑雪小游戏，在时间内取得目标数的旗子就算完成挑战。逛完之后回到男爵府的房间休息。

第Ⅰ部②

12/5

前往溪谷道深处，选择2名Ⅶ组同伴和1个协助者同伴，前往坚达门。

宝箱	
诺尔德高原・南部	痊愈之药、大理石戒指、EP填充剂Ⅱ、机功（有魔兽）、中回复术、紫云之靴

剧情之后可以在要塞里逛一下，商店里有新的回路和武器可以买，在餐厅里和贝莉尔对话更新人物笔记，和马克斯对话获得**料理“马铃薯可乐饼”**。出门后在左边和敏特对话更新人物笔记。骑马前往诺尔德村落，触发战斗，战后和盖乌斯汇合。

在长老的家和洁塔婆婆对话获得**料理“热奶茶”**，在《琪尔德婆婆的店》有卖**《赌博师杰克文库版③》**，在药师的家和桑对话获得**《赌博师杰克Ⅱ③》**，在别墅旁的岸边有钓鱼点。逛完之后来到诺尔德高原・北部，巨像旁有一个钓鱼点，如果之前的钓鱼点都没有漏的话现在共钓上了7种鱼并晋升成为了白银钓师，采石场有一个宝箱。前往诺尔德高原・东北部。

宝箱	
诺尔德高原・北部	黑色手镯、移动2、痊愈之药、凉爽项链、7属性耀晶石×100
高原・采石场	EP填充剂Ⅲ
高原・东北部	花之瓶

提示的更新　在前作里获得人物笔记的时候是没有提示的，本作里在左下角加入了更新人物笔记的提示。

在石桥上走到一半触发 BOSS 战，亚丽莎和米莉亚姆入队。

BOSS　安斯尔特

需要注意 BOSS 的冰冻攻击，开战时后两名队友会变成亚丽莎和米莉亚姆，由于它对突比较弱所以建议换上盖乌斯参战。弱点火属性和地属性。

剧情后到长老的家和长老对话接受委托，这时之前高原上没法去的地方都可以去了，顺路将剩下的宝箱拿了吧。往高原东北部一直走可以来到风灵窟，和之前一样，通关后会有 AP 奖励。风灵窟外有一个钓鱼点。

在坚达门会议室和欧古拉姆中士对话获得《赌博师杰克Ⅱ④》

委托

委托名称	内容	奖励
被放在高原上的军用魔兽	和拉冈对话开始委托，消灭北部的三只魔兽即可，魔兽的位置在地图上有标注，完成后回去和长老报告。	AP+4、1500米拉、诺尔德手环、魔兽红肉×3、魔兽白肉×3、魔兽之壳×3、魔兽明胶×3、魔兽油脂×3、魔兽粉末×3
搜索小马	和希妲对话开始委托，前往诺尔德高原东北部，接近地图标示的位置，小马会移动两次，第二次会去到部落旧址。	AP+4、2000米拉、各种食材×3
好友的遗物	在坚达门会议室和士兵萨兹对话接受委托，在诺尔德高原南部右上的位置调查废弃战车的闪光弹即可。	AP+4、2000米拉、EP填充剂Ⅱ×5

BOSS　天界判官・热风 ×3

3 个 BOSS 对刚比较弱，建议让米莉亚姆参战，需要注意的是集体攻击一定几率会附加黑暗状态。

宝箱

诺尔德高原・南部	耀晶石块×200、绿风胴衣、考验宝箱（盖乌斯&米莉亚姆）
诺尔德高原・北部	考验宝箱（亚丽莎&米莉亚姆）、斗魂皮带（有魔兽）、紫云雨衣、圣灵药
诺尔德高原・东北部	丰饶（有魔兽）、大回复药、U物质×4
风灵窟	考验宝箱（盖乌斯&亚丽莎）、风之领域、睡眠之刃、EP填充剂Ⅱ、耀晶石块×200、核心回路“罪恶”

事情都办完之后高原南部的右下位置触发剧情，爬上爬梯之后继续前进。进入监视塔触发一场剧情战，上到三楼还有一场剧情战，需要注意的是这里的猎犬和之前委托里出现的猎犬是不一样的，所以要重新调查敌人。在五楼还会有一次强制战斗，而且是处于被偷袭的状态。

宝箱

帝国军・监视塔内部	绿风之靴、强力之音・复、7属性耀晶石×100、攻击2、EP填充剂Ⅱ

经过休息点之后来到屋顶触发两场 BOSS 战，战后雪伦入队。

BOSS　黑兔亚尔缇娜 & 怪盗布卢布兰

怪盗会召唤杂兵，不过这些杂兵都是在监视塔里遇到过的，所以不用额外调查，亚尔缇娜会使用一次物理反弹，AP 奖励的获得条件是短时间内将两人击破，建议开场对全员使用加 ATK 和 SPD 的辅助魔法，如果期间轮到亚尔缇娜行动的话就使用普攻打掉亚尔缇娜的物理反弹之后使用 S 战技来轮番轰炸。CP 用完的话就用亚丽莎的战技来进行回复，事先最好给亚丽莎装上增加 CP 的饰品或回路。成功之后 AP+3。

BOSS　龙人・刀 & 龙人・枪 & 明镜・刀

开启协力必杀技系统，当 BP 积攒到 5 点时就能够使用必杀技。
龙人・刀：通常情况下攻击身体，蓄力时攻击头部。
龙人・枪：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。
明镜・刀：通常情况下和蓄力时都攻击身体。

12/8

获得**盖乌斯的人物笔记“故乡的誓言”，和克蕾雅对话获得人物笔记“米莉亚姆的身世”**。可以进行绊事件的角色有亚丽莎、盖乌斯、马奇亚斯、托瓦尔、米莉亚姆和雪伦，可选人数为 3 人，其中**有人物笔记的是雪伦和托瓦尔，分别能获得人物笔记“死线”和“另一位女神”**。

在民宅与玛莎对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑤》，杂货・土产《千鸟》有新书**《帝国时报・第 3 号》和《老子的料理・汤品》**，滑雪道追加新赛道，悠米尔溪谷道追加新魔兽，钓鱼点也更新了，如果这时钓师称号已经是“白银钓师”的话，去悠米尔溪谷道 1 的桥边和安娜贝尔对话就能够更新钓皇俱乐部的兑换商店，追加新钓竿和新回路。委托和收集做完之后回到房间里休息就能够继续剧情了。

委托

委托名称	内容	奖励
悠米尔的馅饼	在杂货・土产《千鸟》和卡蜜拉对话接受委托，然后分别去凰翼馆找维尔纳主厨，去酒馆《木灵亭》找杰拉尔德，去缆车前找店员拉克，去礼拜堂找里莎。委托结束后商店里追加悠米尔的馅饼。	AP+4、2000米拉、悠米尔的馅饼×10

第Ⅰ部③

12/9

剧情后选择队友，和之前一样，2 个Ⅶ组成员和 1 位协力者，准备好之后前往溪谷道，在这里可以再次编辑队伍，来到艾贝尔街道，往雷格拉姆的方向前进。

宝箱

艾贝尔街道2	火焰之舌
艾贝尔街道1	苍鳞锁甲、EP填充剂Ⅱ

在亚尔赛德流・练武场和贾斯柏对话更新人物笔记，在酒馆能够看到杜芭莉，和维瓦对话获得《赌博师杰克Ⅱ⑥》，从另一扇门出去和贝姆爷爷对话获得**料理“海鲜抓饭”**。在武具・杂货《瓦托商店》有《赌博师杰克文库版④》，武器店有新武器。在礼拜堂和薇薇对话更新人物笔记。在船边有一个钓鱼点。

和管家克劳斯对话前往罗恩格林城，劳拉和艾玛入队，触发 BOSS 战。



关于钓鱼　在流程里出现过的各钓鱼点的鱼类最终都能够在悠米尔溪谷1或者学校的河边与池塘的钓鱼点钓到，不过由于一次钓鱼的可钓次数时有限制的，所以还是建议各位在进行主线或者委托的时候去各地的钓鱼点钓会更方便一些。

BOSS　恶毒巨兽

BOSS 会全屏攻击，但是威胁不大，利用艾略特或者艾玛的战技“识破弱点”后让黎恩主攻可以轻松获胜。

剧情后去游击士支部可以接受委托，之前没法去的艾贝尔街道其他区域也能够深入了。在艾贝尔街道 1 左边的桥上有钓鱼点，在艾贝尔街道 3 有水灵窟，水灵窟旁有一个钓鱼点，通关后 AP+3。

委托

委托名称	内容	奖励
续・与门生比试	在练武场与管家对话开始委托，黎恩和劳拉强制入队，为了方便调查最好把艾玛也放到队伍里，对方四人都会使用回血加攻击的战技。	AP+4、1500米拉、愈疗
艾贝尔街道的通缉魔兽	魔兽就在艾贝尔街道2的北边位置，需要小心BOSS附带昏厥的攻击，BOSS弱斩，同时对中毒的耐性低，建议从这两方面下手。	AP+4、1500米拉、耀晶石块×300

BOSS　天界判官・冰河 ×3

难度不高，需要注意的是它们那带冻结状态的全屏攻击。

宝箱

艾贝尔街道1	大回复药、大地崩裂
艾贝尔街道2	炎伤之刃、圣灵药、EP填充剂Ⅱ
艾贝尔街道3	圣灵药、7属性耀晶石×100、消灭之刃、龙瞳（有魔兽）
水灵窟	考验宝箱（劳拉&艾玛）、苍鳞之靴、异香（有魔兽）、EP填充剂Ⅱ

穿过艾贝尔街道 3 来到南克鲁琴街道，这里的宝箱有**核心回路“金牛”**，这个核心回路是本作物理伤害输出的关键，日后打算挑战最高难度的玩家前往别漏了。在第一个宝箱对面道路尽头有钓鱼点，进入巴利亚哈特。

宝箱

南克鲁琴街道	水流轰击、耀晶石块×300、大回复药、**核心回路“金牛”**（有魔兽）

进入巴利亚哈特・工匠街，在《透纳珠宝店》和科蕾特对话更新人物笔记。在高级餐厅《索露榭拉》和可乐敏对话获得料理“软绵绵薄煎饼”。在站前大道和莎芙兰对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑦》**，高级品专卖《克里斯蒂的店》2 楼有卖**《赌博师杰克文库版⑤》**、**《赌博师杰克文库版⑥》**，和泰蕾莎对话更新人物笔记，出门后触发剧情，这时候可以去把两个隐藏的委托给处理掉。在 2 周目之后，公都地下水路 BOSS 战的位置里会有**《黑色史书③》**。



委托

委托名称	内容	奖励
调查圣女像	在中央广场的礼拜堂和塔吉娜修女对话开始委托，去调查广场中央的雕像，然后从站前大道的下方进入公都地下水路，调查下方的开关开启前往下一区域的通路，来到最深处触发BOSS战，BOSS弱点斩和状态“黑暗”，延迟的耐性较高，不过难度不大。	AP+4、2000米拉、神圣圆球
在公都找小猫	在中央广场的河边下与夏娃夫人对话开始委托，去和餐厅旁的两个NPC对话，前往工匠街和比斯吉对话，在站前大道中间与两个女子学院生对话，前往北克鲁琴街道，在地图标示的位置找到小猫。	AP+4、2000米拉、虹彩斗篷



宝箱

公都地下水路1	绿色坠饰、7属性耀晶石×100
北克鲁琴街道	U物质×5、石化之刃

处理完所有事情之后可以进行主线，建议将 BP 积攒到 5 再去触发剧情。前往高级餐厅《索露榭拉》和哈蒙德老板对话，之后前往机场，进入定期飞行船内。

宝箱

定期飞行船	冻结之刃

上到 3F 最深处的房间，之后会有连续的 BOSS 战，建议存个档。剧情后是骑车比赛，L1 键刹车，R1 键踩油门，左摇杆控制方向，胜利的话 AP+2，失败可以重来，需要注意的是绕上高台之前的拐弯比较多。比赛完之后是 BOSS 战。

BOSS　尤西斯

1V1 战，别忘了调查尤西斯。事先给自己来一发加 SPD 的魔法会比较轻松，然后用附带延迟的战技一直砍就行了。胜利后尤西斯入队，开始下一轮的 BOSS 战。

BOSS　神速杜芭莉 & 劫焰马克邦

本战有 AP+3 奖励，奖励要求是击败杜芭莉，比较轻松的顺序是开场使用加 SPD 的魔法和加 STR 的魔法，调查完两人后将尤西斯换成亚丽莎，使用回复 CP 的战技来给黎恩回复一下消耗，触发一记爆裂猛攻，如果 BP 不够的话就发动增幅强化来积攒，之后再来两三发 S 战技即可解决，轮到马克邦的回合之后他会强制结束战斗。

BOSS　装甲车 NP-Ⅱ & 勇士

优先解决装甲车，勇士：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

剧情后莎拉入队，“增幅强化”的槽上升至两个。晚上泡温泉可以选择队友来泡，选择的对象绊值 +600。

12/12

可以进行绊事件的角色有亚丽莎、盖乌斯、马奇亚斯、尤西斯、劳拉、艾玛、艾略特、莎拉、米莉亚姆、托瓦尔、雪伦，可选人数为 7 人，其中**有人物笔记的是劳拉的“试练”、艾玛的“瑟蕾奴和克洛提德”、菲的“团员们的真正用意”、亚丽莎的“儿时的邂逅”、米莉亚姆的“米莉亚姆的家人”、雪伦的“女仆之路”**。盖乌斯的绊事件可以让盖乌斯学会战技“猎人之鹰”，这一战技之后可以

关于地图攻击　劳拉的地图攻击有时候从正面也能敲晕敌人，大型杂兵是没法敲晕的。

通过升级获得，所以现在就算错过也不碍事。

滑雪道更新新的难度，悠米尔溪谷道的钓鱼点更新，同时更新了新的敌人。

委托

委托名称	内容	奖励
大小姐的去向	在酒馆《木灵亭》和杰拉尔德对话接受委托，前往悠米尔溪谷道2找到安娜贝尔，钓鱼触发战斗，BOSS对昏厥的耐性很低，除了HP较多之外其他都没什么难度。	AP+4、2000米拉、真心、捉弄

在回屋子休息之前建议先强化一下队友们的回路或者装备，如果在之前的地图探索里有拿到核心回路的话建议给劳拉装上。回屋休息触发剧情，剧情后 BOSS 战。之后的骑神战是必败战，也没有 AP 奖励，所以不用花太大心思。

BOSS　　卢法斯

尤西斯强制出战，黎恩缺席，AP 奖励的要求是将卢法斯的 HP 打至一半以下，需要注意卢法斯的魔法，被打中之后没法活命，所以他一开始咏唱就立刻用战技打断，但是命中率不够高的话很容易 MISS，如果打不断的话就用艾玛的战技“新月护罩”来保命，新月护罩的范围是圆 M，所以战斗时别离艾玛太远。之后利用战技或魔法来提高 ATK，如果还是不放心的话就用劳拉的战技来强化一下她自己的 ATK，强化完毕后用四个 S 战技轮轰也差不多能达到条件了。成功之后 AP+3，战斗强制结束。

幕间 白银巨船

12/13



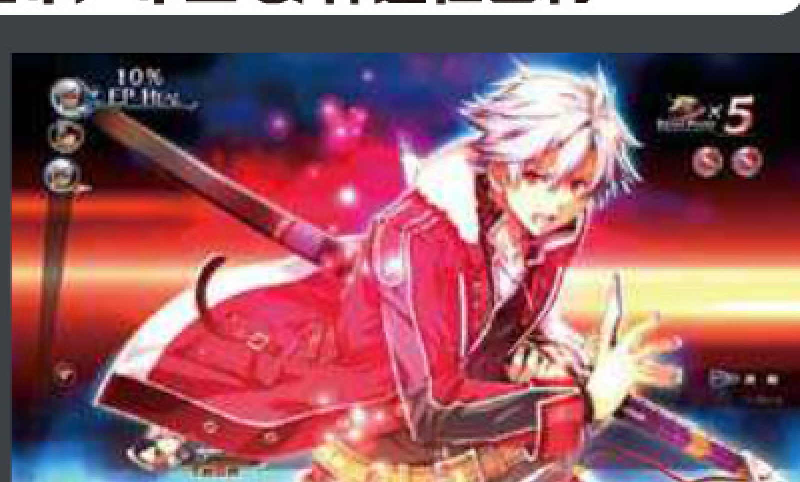
剧情之后**获得克洛的人物笔记“旧茱莱市国”**。可以在敌舰上四处逛逛，本章节没有 AP 奖励，所以之后的战斗都没有什么限制。和所有人对话之后上楼，艾尔芬入队，艾尔芬没法使用普通攻击或战技，但是 ATS 很高所以可以当做后卫法师来用。前往楼下的房间，调查排气口触发战斗。路上遇到的杂兵虽然以前也有打过，不过需要重新调查。中途有一场强制战，注意一下士兵的昏厥攻击就没问题了。来到尽头触发两场 BOSS 战。

宝箱

帕坦古艾・舰内通道	圣灵药、橘色斗篷、大回复药

BOSS　　怪盗布卢布兰 & 神速杜芭莉

全程神气合一状态，完全不用担心战败，将两人的 HP 削减到一定程度强制结束战斗。



BOSS　　克洛

全程神气合一状态，利用灭・孤影斩的延迟效果来慢慢磨。

第Ⅱ部 红翼～苏醒的狮子们①

12/15



剧情之后托瓦尔、克蕾雅和雪伦离队，三人当中绊值最高、触发绊事件最多的会送饰品，托瓦尔是驱动时间变成 2/3 的敏捷机芯，克蕾雅是命中率 +100%、暴击率 +10% 的蔚蓝之心，雪伦是普攻和战技附带延迟 +6、解除驱动几率 90% 的黑色兀鹰，**获得艾尔芬的人物笔记“红翼的后盾”**。

在 4F 和艾尔芬对话，在 3F 可以买到新武器，在游戏室调查牌桌可以玩“Blade Ⅱ”，和队友玩可以涨绊值，每次可以涨 5 人的绊值，在 2F 和米莉亚姆对话有剧情，在 1F 和乔治对话，以后在地图上赶路可以骑摩托了，可以买到**核心回路“丛云”**，工房追加了不少新的回路，建议给物理输出的角色都装上命中 2，可以保证攻击不会再打空，去和瓦利玛对话触发剧情，正式开启神气合一系统，在三回合内处于 STR、DEF、SPD 提升 50% 的状态，而且战技都会强化。全逛过之后可以按□键在卡雷贾斯内部瞬间移动。来到 5F，这时可以在终端上确认学生们的所在位置，和托娃对话可以在地图上自由移动和编辑队员，盖乌斯强制入队，如果以强化母舰设施为优先的话建议从诺尔德高原开始逛，在地图上按 START 键可以回到卡雷贾斯或者编辑队员。



在坚达门里和霍佛战车队长对话获得**《赌博师杰克⑧》**，在诺尔德高原南部的石柱群（就是之前瓦利玛降落的地方）找到贝莉尔，**获得贝莉尔的人物笔记“奇妙的单独旅程”**。在监视塔找到敏特选择帮忙，把监视塔内小地图标注的地方都调查一遍之后前往屋顶，**获得敏特的人物笔记“手表”**。前往诺尔德高原北部的采石场和帐篷旁边的克莱菈对话选择采集石材，进入采石场最深处解决前作遇到过的恶心 BOSS 即可，BOSS 会召唤杂兵，但是对昏厥比较弱，二周目时在 BOSS 所在的区域有**《黑色史书①》**，战后**获得克莱菈的人物笔记“雕刻引用石材”**。返回卡雷贾斯后到船舱和克莱菈对话，习得战技“骑神召唤”，在一般战斗下能够消化 500EP 把瓦尼玛召唤过来参战了，不过和神气合一一样，有三回合的限制，而且每场战斗只能召唤一次。同时开启骑神 EX 宝玉系统，能够给瓦尼玛制作和装备宝玉（其实也就是回路）。

宝箱

采石场・内部	考验宝箱（艾玛&尤西斯&菲&盖乌斯）、**核心回路“宝盒”**（有魔兽）、U物质×6
高原・采石场	火山弹雨

前往拉克里玛湖畔，和希妲对话获得**料理“健康鲜奶锅”**，交易所里有**《帝国时报・第 4 号》**和**《赌博师杰克文库版⑦》**。这里可以完成主线委托“神秘魔兽现身”。

在悠米尔的滑雪道更新新的赛道，杂货・土产《千鸟》有**《赌博师杰克文库版⑨》**和**《老子的料理・煎饼》**，读了之后可以学会**料理“酥脆煎饼”**。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新。

前往雷格拉姆，把菲编入队伍，去礼拜堂和薇薇对话，**获得薇薇的人物笔记“寻找姐姐”**。在带着《帝国时报・第 4 号》的情况下去练武场和贾斯柏对话，**获得贾斯柏的人物笔记“安心”**，在商店里可以买到**《赌博师杰克文库**

幕间的小细节 幕间时克洛请黎恩吃鱼肉汉堡，在第二部获得的料理“番茄汉堡”里，黎恩的独门料理也是鱼肉汉堡。



版⑧》。

前往加雷利亚演习场，和维尔丁妮战车队长对话获得**料理“番茄汉堡”**，和雷克斯对话更新人物笔记。完成这里的委托之后会出现幻兽，打败幻兽之后获得回路“玲月珠”，开启失落魔法系统。

BOSS 瓦尔古利夫

如果之前拿到了每回合回复CP和回复CP量上升的饰品的话，给亚丽莎戴上，然后把艾玛加到队伍里去对付就没问题了，物理输出交给装备了核心回路“金牛”的队员来进行，个人推荐劳拉，因为她的战技能够提升自身攻击力50%，战前使用加SPD的魔法，然后让艾玛使用可以反弹魔法的战技，这样就不用担心BOSS的攻击了，加上亚丽莎的回复CP战技也能够回复HP所以不用担心回复的问题。

宝箱	
加雷利亚要塞・遗址	水晶洪流、坚韧守护、耀晶石块×400、考验宝箱（菲&莎拉）

从加雷利亚要塞・遗址前往加雷利亚小径1，在之前考验宝箱所在的位置找到爱蜜莉和尼古拉斯，选择帮忙，**获得尼古拉斯的人物笔记“求生能力”**，在加雷利亚小径1和加雷利亚小径2地图标示的位置设置完装置之后回来报告，**获得爱蜜莉的人物笔记“发誓与友人重逢”**，卡雷贾斯的训练室开启射击训练。如果至今为止的所有委托（包括隐藏委托）都完成了的话，这时可以去卡雷贾斯的4F和公主对话拿到“凰翼功劳章”。

委托		
委托名称	内容	奖励
神秘魔兽现身（必要）	到拉克里玛湖畔的湖畔小屋接受委托，前往诺尔德高原北部，在巨石像下有BOSS战，序章的强化版，不过难度不大。**战后获得盖乌斯的人物笔记“诺尔德的战士”**。	AP+4、2500米拉、耀晶石块×400
确认学院学生的安全（必要）	需要确保敏特、莫妮卡、贾斯柏和薇薇的安全，详情可看上文的流程攻略。	AP+4、2500米拉
大姐在哪里	在雷格拉姆的酒馆《杏桃》和卡果对话接受委托，前往悠米尔和派提利对话触发剧情。	AP+4、3000米拉、跳跳手表
下落不明的平民	在加雷利亚演习场司令部和克雷格中将对话接受委托，在演习场地图所示的位置打听消息，全部打听完之后前往加雷利亚要塞・遗址，和第四机甲师团员对话，前往另一侧找到安敦。剧情后加雷利亚要塞・遗址出现幻兽。	AP+4、3000米拉、机甲师团护目镜

完成所有委托和收集之后，让劳拉加入队伍中，回到加雷利亚演习场的营站区**和莫妮卡对话获得人物笔记“与好友相伴”**，她上船之后可以将极品料理交给她。回到卡雷贾斯触发剧情，去终端报告完委托之后，和托娃对话开始主线，莎拉和艾略特强制入队。

12/17

一开始BOSS战，骑神战的搭档绊值+100。

BOSS 明镜・长枪&龙人・锤&勇士

龙人・锤：通常情况下和蓄力时都攻击手臂。
明镜・长枪：通常情况下和蓄力时都攻击身体。
勇士：通常情况下攻击头部，蓄力时攻击身体。

战后进入双龙桥内部，前往顶楼。

宝箱	
双龙桥・2楼	EP填充剂Ⅲ、泛滥（有魔兽）、痊愈之药、象牙长靴
双龙桥・3楼	象牙护心、大回复药、世界之树
双龙桥・最上层	7属性耀晶石×100

进入顶层的房间触发BOSS战。

BOSS 皇帝猎犬B&皇帝猎犬R

需要注意一下它们召唤杂兵以及附带中毒状态的攻击，杂兵的攻击力较高，不过由于杂兵是之前在双龙桥内部打过的，没有调查的必要，所以建议速战速决。

12/18

自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选5人。其中**有人物笔记的是艾略特的“音乐的力量”、艾玛的“对姐姐的自卑感”、尤西斯的“民众的温情”、莎拉的“大叔”和托娃的“魔导手枪”**。

去礼拜堂和罗西努对话获得中回复药×3，在大市和商人吉普森对话获得**料理“暖洋洋卡布奇诺”**。和商人马可对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑨》**，在杂货店《科涅特》可以买到**《赌博师杰克文库版⑩》**，在民宅**和贝琪对话获得人物笔记“复活”**。逛完之后从东凯尔迪克街道离开。

第Ⅱ部②

12/19

获得汤玛斯教官的人物笔记“披斗篷的男子”。3F的武器店有新武器，在3F的前方甲板和艾尔芬对话**获得瑟蕾奴的人物笔记“艾尔芬的好朋友”**。



悠米尔更新新的滑雪道，杂货・土产《千鸟》有**《老子的料理・起司锅》**，可以获得**料理“起司火锅”**。悠米尔溪谷道的钓鱼点更新。

委托		
委托名称	内容	奖励
露天澡堂的异变	在悠米尔的凰翼馆与柏金森总管对话开始委托，福利剧情之后需要玩滑板追上两只魔兽，碰到就算捉到了，两只都捉到的话AP+2。最后来一场战斗，需要注意BOSS的昏厥攻击。	AP+3（+2）、3500米拉、耀晶石块×500

关于回路“霸道”

霸道的作用是将玩家的首次物理攻击提升100%（详细数值计算目前还不明确），这里的物理攻击包括首次普攻、首次战技和首次S战技，不包括反击和连接攻击。

12/20

在双龙桥·凯尔迪克端有一个钓鱼点。在司令部和高尔上尉对话获得**料理“海鲜莎拉”**。

让尤西斯入队，在东凯尔迪克街道1的农家旁和宝菈对话，选择帮忙，前往西凯尔迪克街道1找到马，但是被它逃了，进入露纳利亚森林公园2再次找到马。剧情后**获得宝菈的人物笔记“马术社的马匹们”**。现在可以在街道上骑马了。

从西凯尔迪克街道前往东托利斯塔街道1，和罗金斯与艾伦对话，选择帮忙调查，调查地图所示的三个地点，其中一个地点和钓鱼点的图标混在一起了所以有些模糊。全部触发之后**获得艾伦的人物笔记“重逢的决心”**，卡雷贾斯的近战训练室能够使用了。

经由东凯尔迪克街道前往北克鲁琴街道3，和裴德列对话，选择帮忙，在队伍里换入艾玛，前往东凯尔迪克街道3的北部触发战斗，**获得裴德列的人物笔记“反抗军”**。

前往加雷利亚演习场与孟亨对话，然后去双龙桥的司令室与克雷格中将对话，将东西带回给孟亨，**获得孟亨的人物笔记“黄金贴纸”**。

宝箱	
北克鲁琴街道3	EP填充剂Ⅲ、考验宝箱（尤西斯&米莉亚姆）、审判雷光
双龙桥·中央区块	燃点爆裂
双龙桥·加雷利亚要塞端	黄色坠饰、耀晶石块×500、考验宝箱（劳拉&盖乌斯&马奇亚斯&莎拉）

在露纳利亚自然公园·最深处出现幻兽，战胜后获得回路“救圣珠”。在诺尔德高原·南部石柱群出现幻兽，战胜后获得回路“煌星珠”。建议拿到回路“霸道”后再来挑战。

BOSS　海德伦

需要注意它附带睡眠状态的攻击，推荐队员是马奇亚斯、黎恩、劳拉（装备核心回路“金牛”）和装备了回复CP和CP回复量上升饰品的亚丽莎。战法和之前的幻兽差不多，不过这个幻兽的攻击都是物理系，没法像之前那样使用艾玛的战技来进行反弹，那么就只能用马奇亚斯的“爆发驱动”配合亚丽莎的回复CP战技来让劳拉尽量进行物理伤害输出。

BOSS　涅瑞盖德

战法和上面的差不多，想要采用无限延迟战术的话可以把马奇亚斯换成菲，尽量将菲的SPD堆高一些，然后让黎恩和菲不断用附带延迟效果的战技主攻，劳拉使用了“洸翼阵”之后让亚丽莎帮她回满CP，来一发S战技可以打掉七八成的HP。然后慢慢用回CP+无限延迟战术将其磨死即可。



委托		
委托名称	内容	奖励
测试骑神的能力（必要）	前往双龙桥·中央区块和奈特海尔少校对话，开始骑神战，通常情况下攻击手臂，剑在腰侧蓄力时攻击身体，剑前举时攻击头部。胜利的话AP+2，战后**获得奈特哈尔少校的人物笔记“刚击”**。	AP+3（+2）、3500米拉、携带格言集·技
加雷利亚小径的通缉魔兽（必要）	在加雷利亚小径2可以发现通缉魔兽，需要注意它们的全屏攻击，让装备了“金牛”的劳拉用战技增加ATK之后回满CP，一发S战技就能解决。	AP+4、2500米拉、毒之刃Ⅱ

解决完所有委托之后回到卡雷贾斯，剧情之后到终端处报告，这时候如果之前的部分都拿到了S评价而且之前没有漏下委托的话就能够拿到前作的BUG回路“霸道”，推荐配合核心回路“金牛”使用，当“金牛”的等级升满时这一组合就能够发挥出最大的物理输出伤害。推荐装备人员是自带ATK+50%战技的劳拉。在卡雷贾斯2F**和桃乐丝对话获得人物信息“喜欢的东西”**。和托娃对话开始主线。



12/21

固定队员亚丽莎，来到史匹那小径，旁边有一个钓鱼点，如果之前没有漏钓鱼点的话现在一共钓到了14种鱼，升级为黄金钓师。顺路进入卢雷。

宝箱	
史匹那小径	考验宝箱（亚丽莎&艾玛）、圣灵药、新月之镜

在日用杂货《波罗尼亚商会》有**《赌博师杰克文库版⑪》**和**《赌博师杰克文库版⑫》**，在旁边和琳黛对话，更新人物笔记。在《RF商店》和雨果对话更新人物笔记。在上层的民宅1和玛丽教官对话更新人物笔记。可以在机场看到安敦。前往卢雷大教堂，然后来到下层触发剧情，前往食堂，安洁莉卡入队。

先不急着去札克森山道，先经由诺帝亚街道前往黑龙关，AP+2，在休息处和玛格丽特对话更新人物笔记。在诺帝亚街道3地图左上宝箱旁边有钓鱼点。诺帝亚街道2的考验宝箱如果这时候没有凑够人的话可以等到12/23再过来挑战。

宝箱	
诺帝亚街道1	大回复药、圣灵术、7属性耀晶石×200
诺帝亚街道2	**核心回路“白羊”**（有魔兽）、恶梦之刃、U物质×7、考验宝箱（艾略特&艾玛&米莉亚姆&莎拉）
诺帝亚街道3	EP填充剂Ⅲ、省EP2、魅影之惧

回到卢雷，前往札克森山道，札克森山道2的瀑布旁有一个钓鱼点。

宝箱	
札克森山道1	朱雀刃（有魔兽）、圣灵药、红色坠饰
札克森山道2	龙皮之靴、破邪之印、大回复药、U物质×7、考验宝箱（艾略特&盖乌斯）

进入札克森铁矿山·搬运区块触发战斗，进入月台再次触发战斗。进入钢铁伯爵号，每节车前都会有一场强制战斗。最后来到RF总公司大楼，以23F为目标前进。

宝箱	
RF总公司大楼·5F	圣灵药、耀晶石块×600、龙皮连身服
RF总公司大楼·12F	厄运之蝶、EP填充剂Ⅲ、痊愈之药、黑色坠饰
RF总公司大楼·20F	7属性耀晶石×200、大回复药、黑言铃、**核心回路“灵猫”**（需要调查开关开门，有魔兽）

关于魔法永动机

核心回路“白羊”可以通过攻击魔法来回复EP，升级至LV5之后可以回复魔法伤害值2%的EP，利用这个特性再配合能够将首次魔法攻击伤害提升100%的“冥皇”和全屏魔法，完全可以在不消耗EP的情况下一直使用魔法。

来到 23F，休息点之后就是 BOSS 战，身上如果有防混乱的饰品最好戴上。

BOSS 莱杰尼克夫零式 & 时雨 ×4

如果黎恩和菲（如果入队了的话）的 SPD 够高的话就没什么问题，开场来一发全屏攻击将四个装置打掉（记得调查敌人），BOSS 对延迟的耐性比较弱，用黎恩和菲的战技再配合艾略特或艾玛的调查战技（增加敌人崩溃几率）就能慢慢磨死，如果还是不放心的话就让劳拉来一发满 CP 的 S 战技吧。

剧情后可以配置一下瓦尼玛的 EX 宝玉，之后就是一场骑神战。

BOSS 巨人

通常状态下攻击 L 手臂，手臂张开时攻击 L 手臂，手臂上抬时攻击 L 手臂，枪口瞄准瓦利玛时攻击 R 手臂。

12/22

自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选 5 人。其中**有人物笔记的是艾尔芬的“淑女的嗜好”、亚丽莎的“与母亲的羁绊”、米莉亚姆的“‘哭’是什么”和劳拉的“对机械一窍不通”**。

在下层的民家 1 **和玛丽教官对话获得人物笔记“留在卢雷”**，在酒店《F》和店员对话获得**料理“甜蜜蓝调”**。日用杂货《波罗尼亚商会》有**《帝国时报・第 5 号》**，和琳黛对话**获得薇薇和琳黛的人物笔记“双胞胎的重逢”**。在大众食堂《朵文斯》和罗格对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑩》**，在 RF 大厦 24F 可以拿到换摩托车配色用的“暗色系”。

事情全部做完之后前往机场进入卡雷贾斯继续主线。

第Ⅱ部③

12/23

剧情后**获得安洁莉卡的人物笔记“操舵士”、乔治的人物笔记“施密特博士”**。菲强制入队。

在 4F **和爱蜜莉对话获得人物笔记“运动员”，和艾伦对话获得人物笔记“炮术士的决心”**。2F 桃乐丝处可以买到**《老子的料理・通心粉》**，读后获得**料理《浓郁奶油通心粉》**。1F **和安洁莉卡对话获得人物情报“搭档的继承人”**。武器店更新新装备。1F 的工房可以合成新回路。

如果这时候钓师等级已经是黄金钓师的话，可以回悠米尔找安娜贝尔兑换新的钓竿。滑雪道更新，悠米尔溪谷道钓鱼点更新。



在黑龙关**和雷克斯对话获得人物情报“关怀”和《赌博师杰克Ⅱ⑪》**，让米莉亚姆入队，在休息处和法朗对话获得**料理“炖番茄汤”，和玛格丽特对话，获得人物笔记“前往心上人身边”**，然后在卡雷贾斯 2F 找到她，可以将古怪料理交给她，玛格丽特加入后**和尼古拉斯对话获得人物笔记“有趣的料理”**。

在诺帝亚街道 3 钓鱼点旁边和肯尼斯对话，帮忙钓东西，在旁边钓上一条“大口鲈鱼”，**获得人物笔记“安娜贝尔的珍视之物”**，在卡雷贾斯上可以和肯尼斯用钓果点数兑换物品，兑换的内容比安娜贝尔那里的要更多一些。

让马奇亚斯入队，到卢雷的卢雷工科大学与研究员拉特对话，然后前往诺帝亚街道 2 找到史蒂芬，战斗后**获得史蒂芬的人物笔记“程序设计师”**，在卡雷贾斯上和他对话可以根据战斗笔记的完成程度来给予奖励。前往《RF 商店》和雨果对话，选择帮忙，然后去悠米尔的杂货・土产《千鸟》与雷格拉姆的武器・杂货《瓦托商店》与店主对话，回来**与雨果对话获得人物笔记“商会联盟”**。

完成委托“下落不明的飞行船”后艾辛格特山脉 1 出现幻兽，打倒后获得回路“吼龙珠”。同时艾辛格特山脉的杂兵也追加了新种类。二周目完成委托“下落不明的飞行船”后和诺顿对话可以拿到**《黑色史书④》**。

在诺帝亚街道 2 有幻兽出现，打倒后获得回路“焦阳珠”。

如果所有的幻兽都打倒了的话，回卡雷贾斯和艾尔芬对话可以拿到凰翼武功章。

BOSS 亚格纳加恩

这时候工房有“攻击 3”的回路可以合成，将劳拉的 ATK 堆到 1800 以上，装备“金牛”和“霸道”。开战后先使用加 SPD 的魔法，然后让劳拉使用“洸翼阵”加自己的 ATK，换上亚丽莎上场，使用战技帮劳拉回满 CP，然后给 BOSS 来一发 S 战技，差不多能打掉一半的 HP。然后用魔法给其他人加 ATK 和 AST，轮番上 S 战技。如果最后 BOSS 还是没有倒下的话，让一个队友和劳拉发动增幅强化，将 CP 堆上去之后再发动一次“洸翼阵”，如果 CP 不够 100 以上的话让亚丽莎帮忙回一下，最后再来一发 S 战技 BOSS 也差不多没 HP 撑了。BOSS 的回合需要注意它的炎伤攻击。

BOSS 林顿邦姆

战法和上面差不多，如果在使用了“洸翼阵”而且满 CP 再幸运地让劳拉碰上 100% 暴击的话一次可以把 BOSS 九成的 HP 干掉，剩下的就交给黎恩和 SPD 高的菲来慢慢用附带延迟的战技磨死，亚丽莎的回复 CP 也千万别忘了。

委托

委托名称	内容	奖励
下落不明的飞行船	前往艾辛格特山脈，剧情后进入战斗。进入飞行船之后每层都要打败敌人找到认证卡才能继续前进。最后克连和海贝尔加入卡雷贾斯，**获得海贝尔的人物笔记“拯救定期船”**，在卡雷贾斯5F**和克连对话获得人物笔记“航行士”**，开启魔法训练项目。	AP+4、4000米拉、逆鳞
甜美挑战	在卡雷贾斯2F医务室调查桌面开始委托（怪盗B真是无处不在……），和所有人对话过一遍，选择马奇亚斯或者艾玛，AP+2	AP+3（+2）、3500米拉、怪盗斗篷
北克鲁琴街道的通缉魔兽	通缉魔兽在北克鲁琴街道3南端。	AP+4、3000米拉、虎威

宝箱

艾辛格特山脉3	考验宝箱（菲&劳拉）

收集和委托做完后就前往任意一个灵窟，艾玛强制入队，风灵窟要求射属性 B 以上的队员，水灵窟要求突属性 B 以上的队员，火灵窟要求斩属性 B 以上的队员，地灵窟要求刚属性 B 以上的队员。

进入之前打 BOSS 的房间，调查最深处的门进入考验之地区域，

关于滑雪 挑战失败后选择降低难度重玩，只要拿到系统要求的旗帜数量即可获得奖励。



主线期间只能深入其中一个灵窟，剩下的三个可以留到这次主线之后再来做。在灵窟里需要用角色的地图攻击来打机关才能够继续前进，考验宝箱可以等到这段主线完成后再来打。在最深处会出现魔煌兵 BOSS，利用打幻兽的打法可以很快解决掉。打完 BOSS 后来到最上方调查塞姆利亚石结晶。

宝箱	
风灵窟・考验之地	末日龙卷、风言铃、圣灵药・改、风之耀晶石 x 1000、雷神珠（有魔物）、考验宝箱（尤西斯&莎拉）、考验宝箱（菲&米莉亚姆）
地灵窟・考验之地	地之耀晶石 x 1000、远古巨岩、全回复药、玄武刃（有魔物）、考验宝箱（亚丽莎&菲）、考验宝箱（马奇亚斯&米莉亚姆）、地言铃
水灵窟・考验之地	螺旋巨涡、EP填充剂Ⅳ、夜叉（有魔物）、考验宝箱（劳拉&米莉亚姆）、考验宝箱（亚丽莎&马奇亚斯）、痊愈之药、水言铃、风之耀晶石 x 1000、
火灵窟・考验之地	火之耀晶石 x 1000、火言铃、千阳新星、修罗（有魔物）、考验宝箱（马奇亚斯&艾玛）、考验宝箱（亚丽莎&莎拉）

离开灵窟返回卡雷贾斯，在 1F 和乔治对话选择“帮忙改造工作室”触发剧情。

12/24

莎拉和尤西斯强制入队，来到凯尔迪克，去总馆、礼拜堂和领邦军驻扎点和 NPC 对话后从东凯尔迪克街道离开。

12/25

这次作战的队员扩张为 7 人，**和琳黛对话获得人物笔记“活跃的通讯士”**，在 4F **和罗金斯对话获得人物笔记“愤怒”**，在 2F **和斐德烈对话获得人物笔记“内战的真相”**。和托娃对话开始作战。

BOSS 隼鹰

通常状态没有弱点，剑斜着的状态蓄力时攻击头部，突刺蓄力状态攻击手臂。不过普通攻击打空的几率很大，所以建议换盖乌斯或亚丽莎入队来补 CP，以战技或 EX 魔法主攻。

剧情后是莎拉的战斗，莎拉的“开眼”能够自动解析对手的信息所以无需调查，习得新的 S 战技“北之极致”，CP 如果是满的话开局来一发“北之极致”就差不多能清场了。战后莎拉离队，**获得莎拉的人物笔记“北方猎兵”**。来到 3 楼触发 BOSS 战。

宝箱	
奥洛克斯堡垒・1楼	痊愈之药、驱动2、圣灵药・改、全回复药、业火（有魔兽）、7属性耀晶石 x 200
奥洛克斯堡垒・2楼	时间爆发、大回复术、HP2、EP填充剂Ⅳ、U物质 x 8

BOSS 神速杜芭莉 & 铁马 x2

利用黎恩和菲的延迟战技基本可以将他们的回合全封，亚丽莎负责回 CP，劳拉第一回合使用“洸翼阵”，等 CP 回满后放一发 S 战技就能将他们的 HP 耗得差不多，前提是装备了“金牛”和“霸道”。

12/26

更新尤西斯的人物笔记“逮捕公爵”。

自由活动日，可以进行绊事件的角色有亚丽莎、尤西斯、盖乌斯、马奇亚斯、劳拉、艾略特、米莉亚姆、菲、艾玛、托娃、莎拉、艾尔芬，一周目只能选 6 人，需要注意的是这里的绊事件会影响到好感结局。**其中有人物笔记的是托娃的“代理舰长的烦恼”、马奇亚斯的“誓言之花束”、盖乌斯的“老神父的教诲”和菲的“家人的角色”**。

在工匠街的酒馆《云雀》与吉欧拉摩对话获得**料理“水果圣代”**，和麦瑟尔对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑫》**。在贵族街的宅邸 2 和布莱希特对话更新人物笔记。在公爵府的房间里可以拿到摩托车的配色“风轻色系”。

事情都办完后到公爵府找斯卡蕾特，然后返回卡雷贾斯。

第Ⅱ部④

12/27

开头这段剧情的详情想必玩了《碧之轨迹》的玩家都清楚。**获得托瓦尔的人物笔记“红曜石”**，劳拉强制入队。

在 3F **和孟亨对话获得人物笔记“托利斯塔广播”**，**和克连对话获得人物笔记“担心家人”**，**在 2F 和桃乐丝对话获得人物笔记“我能做到的事”**，可以买到**《老子的料理・咖喱》**，读过后获得**料理“香辣咖喱”**。**和肯尼斯对话获得人物笔记“兄弟都很不得了”**，在 1F **和宝菈对话获得人物笔记“刮目相看”**。

武器店更新新武器。

前往巴利亚哈特，站前大道的高级品专卖《克里斯蒂的店》2 楼可以买到**《赌博师杰克文库版⑬》**和**《赌博师杰克文库版⑭》**，去贵族街的宅邸 2 **和布莱希特对话，获得人物笔记“与艾伦重逢”**，能够将独门料理交给布莱希特。在工匠街的《透纳珠宝店》和科蕾特对话，选择帮忙后前往南克鲁琴街道调查地图的四个标示，回来报告**获得科蕾特的人物笔记“报恩”**。让亚丽莎入队，去中央广场的高级餐厅《索露榭拉》楼上与卡洛莱恩男爵对话触发剧情，到站前大道的水道入口前**与泰雷莎对话，获得人物笔记“说服父亲”**，泰雷莎加入卡雷贾斯后开启高级射击训练，5 个等级的射击训练全部完成可以拿到**核心回路“虹吸”**，这是前作里克洛的核心回路。

奥洛克斯峡谷道 1 有钓鱼点。在奥洛克斯堡垒**与雷克斯对话，获得人物笔记“可别太乱来”**。在休息站《三日月亭》和史贝尔对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑬》**。

在北克鲁琴街道 1 和北克鲁琴街道 2 有钓鱼点。



关于飞船的地图移动 在终端处可以关闭卡雷贾斯移动时的动画。

悠米尔滑雪道追加新赛道，悠米尔溪谷道钓鱼点更新。步行前往悠米尔溪谷道触发剧情，在最深处**获得贝莉尔人物笔记“旅程的尾声”**。

在雷格拉姆的子爵府与乔瑟夫对话获得**料理“综合烧烤”**。

委托		
委托名称	**内容**	**奖励**
调查罗恩格林城	让艾玛入队，前往雷格拉姆的游击士协会接受委托，从码头坐船前往罗恩格林城，二周目时罗恩格林城的玄关有**《黑色史书⑤》**，从玄关进入左翼来到最深处可以遇到前作主线里出现过的BOSS不死之王，高难度下最好佩戴防止恶梦和诅咒的饰品。	AP+4、4000米拉、幻妖牙
抚慰人心的演奏会	在凯尔迪克礼拜堂与罗西努对话开始委托。去卢雷民宅1**找玛丽教官，获得人物笔记“客串演奏会”**，去加雷利亚演习场找费欧娜，去巴利亚哈特中央广场找安德烈（AP+1），如果之前没有找到布莱希特的话最好去找他上船（AP+1），找完人后回去和罗西努报告。**获得罗西努的人物笔记“疗愈心灵的演奏会”、海贝尔的人物笔记“一血负伤之耻”、克蕾雅的人物笔记“利维特”**。	AP+3（+2）、4500米拉、还魂粉
奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽	通缉魔兽位于奥洛克斯峡谷道3，让劳拉配合核心回路“金牛”和霸道即可解决。	AP+4、3000米拉、罗刹牙
父亲的怀表	让亚丽莎入队，到卢雷的修理店《贾卡司》和贾卡司对话接受委托，在卢雷工科大学门口与哈维斯或古雷葛对话，在札克森铁矿山与鲁道夫矿山长对话后去月台找矿工亚曼，在拉格里玛湖畔与古恩对话，材料收集完毕后回到修理店《贾卡司》报告。	AP+4、4000米拉、炽天使

宝箱	
奥洛克斯峡谷道1	7属性耀晶石×200
奥洛克斯峡谷道2	圣灵药·改、麒麟牙（有魔兽）、妨碍2、考验宝箱（尤西斯&马奇亚斯）
奥洛克斯峡谷道3	耀晶石块×700、暗影伪典
北克　琴街道2	U物质×8、金言灵、青龙刃（有魔兽）、考验宝箱（艾略特&亚丽莎&劳拉&尤西斯）
罗恩格林城·玄关	EP填充剂Ⅳ、圣王珠（有魔兽）
罗恩格林城·左翼	黑色徽记

事情办完后攻略剩下3个灵窟，进入灵窟时必须让艾玛入队，地灵窟有强制入队的劳拉解决，剩下的风、水、火都能交给菲处理。四个灵窟的宝箱信息在之前的部分已经写了出来，这里就不再重复写了，每个灵窟的BOSS都能交给劳拉配合核心回路“金牛”与回路“霸道”的满CP状态S战技解决，这里可以顺便在灵窟给核心回路“金牛”练一下级，练到LV5的话之后的战斗就会很轻松。

最后一个灵窟的BOSS固定为古利亚诺斯·奥拉。

BOSS　古利亚诺斯·奥拉

开站后艾玛习得S战技“黄道之雨”，需要注意BOSS的冰冻攻击，附带延迟的战技对BOSS的作用也不大，让亚丽莎尽量给劳拉回CP，如果艾玛或艾略特在场上的话就尽量用失落魔法。



战后**获得艾玛的人物笔记“魔女的使命”**，拿到结晶之后走出灵窟回到卡雷贾斯，和乔治对话选择“帮忙作业”继续主线剧情。

12/30

在4F **和莫妮卡对话获得人物笔记“慰劳品”**和凯撒汉堡。在2F游戏室玩Blade Ⅱ，可以和Ⅶ组成员或莎拉进行一次绊事件，绊值+800。和托娃对话开始主线，分成A、B两组，A组固定成员为黎恩和托娃，B组固定成员为安洁莉卡，选择一个角色作为搭档，可以算作一次绊事件。

BOSS　巨人&隼鹰

巨人：通常状态下攻击L手臂，手臂张开时攻击L手臂，手臂上抬时攻击L手臂，枪口瞄准瓦利玛时攻击R手臂。

隼鹰：通常状态没有弱点，剑斜着的状态蓄力时攻击头部，突刺蓄力状态攻击手臂。和之前一样，用战技作为主攻。

进入托利斯塔，在校门旁和萝德对话更新人物笔记，进入学校后就是A组和B组各一场的BOSS战，记得调查所有人。两场战斗后第Ⅱ部结束。



BOSS　艾德尔&文森&莎莉法&弗列坦

这边的四人队延迟的抗性都比较低，善用这点来进行战斗即可。

BOSS　菲莉丝&派崔克&瑟雷斯坦&兰伯特

瑟雷斯坦的魔法需要注意一下，他对延迟的耐性较高，但是其他学生比较好对付。

终章 只管不断向前

剧情后首先是一段漫长的收集之旅。在托利斯塔河边和学校的池塘里可以钓鱼。

在图书馆与卡洛对话获得**《赌博师杰克Ⅱ⑭》**，《赌博师杰克Ⅱ》系列集齐，去下午茶·住宿《樱桃》和亨利主任对话可以拿到制作最终武器的“塞姆利亚石”。在第一学生宿舍外与罗德对话获得**料理“番茄火锅”**，如果之前的料理都没漏下的话，现在应该能够拿到奖杯“炎之料理人”。

人物笔记收集得差不多之后可以去主校舍1F找艾尔芬对话获得“凰翼慈爱章”，三枚勋章都拿到的话可以获得**核心回路“红莲”**。

人物笔记位置一览：兰伯特“与马赫号重逢”（操场），瑟雷斯坦“少爷的成长”（主校舍前），泰蕾莎“袋棍球社集合”（主校舍前），布莱希特“察觉自己的心意”（主校舍屋顶），克洛“毕业的誓言”（主校舍屋顶，与托娃等人对话），玛丽教官“距离急速缩短”（主校舍1F），梵戴克学院长“友人之死”（主校舍1F），克莱菈“完成”（主校舍2F），薇薇“眼泪”（主校舍2F），史提芬“第一棋艺社”（学生会馆），贾斯柏“第二学生宿舍”（第二学生宿舍外），罗西努“与孩子们重逢”（礼拜堂前），弗列妲“学弟妹们的成长”（公园），柯蕾特“购物的约定”（公园），雨果“无论在何时”（公园），汤玛斯教官“教官们的小酌”（下午茶·住宿《樱桃》），亨利主任“酒

关于解除驱动　在本作里解除敌人魔法驱动&蓄力的次数可以在战斗笔记最开始进行观看。



量差”（下午茶・住宿《樱桃》）。

收集要素做完之后前往西托利斯塔街道触发剧情。这时候可以像前作后夜祭一样和满足角色结局条件的角色对话，如果想拿奖杯的话建议存个档。

12/31

剧情后**获得乔治的人物笔记“加工灵石”**，黎恩能够使用新的S战技“终之太刀・晓”。

和托娃对话获得**核心回路“纹章”**。二周目时如果已经收集完了5本《黑色史书》的话现在可以将它们交给汤玛斯教官进行解析。四个通缉魔兽委托都能够让佩戴了核心回路“金牛”与回路“霸道”的劳拉用S技解决，所以下文对攻略方法就不做详细介绍了。完成了现阶段的所有委托（包括目前的5个）后可以抵达“甲零级”，如果AP不足的话只能等到后话做委托来补充，后话有13点AP，如果还是达不到要求的话只能等下周目了。

5F：**和敏特对话获得人物笔记“爱管闲事”**。

4F：和弗列妲对话开启剑术训练的高级项目，全部完成后获得**核心回路“骑兵”**，和艾德儿对话开启魔法训练的高级项目，全部完成后获得**核心回路“智者”**。**和罗金斯对话获得人物笔记“凶猛的学长姐”，和艾德儿对话获得人物笔记“天然呆”**。

3F：将独门料理全部交给布莱希特后获得回路“革命”。**和派崔克对话获得人物笔记“对爱丽榭的心意”，和贝琪对话获得人物笔记“大市集的复兴”**。

2F：将极品料理全部交给莫妮卡后获得回路“金刚盾”，将古怪料理全部交给玛格丽特后获得回路“混沌”，收集了所有料理和菲莉丝对话获得**核心回路“创世”**，在桃乐丝那里可以买到**《帝国时报・第6号》**，收集全了目前共284个敌人的战斗笔记（包括这次的通缉魔兽和战斗训练的敌人）后和史提芬对话获得**核心回路“灾厄”。与玛格丽特对话获得人物笔记“恋爱史盲目的”，和文森对话获得人物笔记“关键失误”，和菲莉丝对话获得人物笔记“凯旋派对”，和莎莉法对话获得人物笔记“双枪”，和马卡洛夫教官对话获得人物笔记“博士的弟子”**。

1F：和乔治对话可以制作最终武器，完成4个通缉魔兽的委托后获得4个塞姆利亚石的碎片也可以在这里加工成塞姆利亚石然后制作最终武器。

在托利斯塔主校舍1F **和碧翠丝教官对话获得人物笔记“退役的契机”**。

悠米尔滑雪道更新新赛道，去男爵府和父母对话有特殊剧情，



钓到了23种鱼之后在悠米尔溪谷道和安娜贝尔对话，钓上最后一种鱼，安娜贝尔和肯尼斯的兑换商店追加新的回路可以进行兑换，之后回卡雷贾斯找肯尼斯对话可以拿到**核心回路“大蛇”**。在二周目时和舒华泽男爵对话，悠米尔溪谷道1出现冰灵窟，解决掉BOSS可以拿到一个奖杯。

委托		
委托名称	内容	奖励
东凯尔迪克街道的通缉魔兽②	通缉魔兽位于东凯尔迪克街道3。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
札克森山道的通缉魔兽	通缉魔兽位于札克森山道3。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
诺尔德高原・东北部的通缉魔兽	通缉魔兽位于诺尔德高原・东北部。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
悠米尔溪谷道的通缉魔兽	通缉魔兽位于悠米尔溪谷道・终点。	AP+4、3500米拉、塞姆利亚石的碎片
教区长的请求	让盖乌斯入队去进行委托的话会有新剧情，在托利斯塔的礼拜堂和鲍罗教区长对话接受委托，然后分别前往凯尔迪克、巴利亚哈特、雷格拉姆、卢雷和悠米尔的礼拜堂。	AP+4、4500米拉、不动珠

宝箱	
东托利斯塔街道1	耀晶石块×800、行动力3、冥皇（有魔兽）
东托利斯塔街道2	7属性耀晶石×300、天鹰之耀

收集都拿完之后和托娃对话开始主线，马奇亚斯强制入队。往前走有两场杂兵战，进入离宫1楼还有一场战斗，先去左边的卡雷尔离宫打黑色宝箱拿到钥匙，在楼梯附近和3楼走廊中央有强制战，进入3楼大厅触发BOSS战。

宝箱	
卡雷尔离宫・1楼	凝光幻剑、炽天使之环
卡雷尔离宫	全回复药、U物质×10、金耀石之匙（有魔兽）

BOSS　黑兔阿尔提娜&G・玉簾 ×2

旁边的杂兵比黑兔的攻击力要高，建议优先解决。黑兔对延迟的耐性较高，但是比较容易吃能力下降的状态。

战后如果已经拿到了三枚凰翼章饰品，这时候可以获得“凰翼红莲大勋章”，以及**米莉亚姆的人物笔记“白兔与黑兔”和爱丽榭的人物笔记“重逢”**。

前往魔煌城，可以选6个队友，旁边的休息点可以买到新武器。和当年的《空之轨迹SC》一样，每层的敌人会根据队友不同而有特殊对话。第一层是劳拉（有人物笔记）和莎拉，第二层是菲（有人物笔记）和米莉亚姆，第三层时劳拉和莎拉，劳拉和菲两人用作物理输出和开机关成员都很优秀，所以建议把她们放到队伍里。

第一层终点触发BOSS战。战后如果劳拉早队伍里的话**获得劳拉的人物笔记“引以为傲之剑”和奈特哈尔教官人物笔记“少校搭档”**。





BOSS　神速杜芭莉&怪盗布卢布兰&均衡之冠 ×2

首先解决旁边的杂兵，杜芭莉的攻击附带异常状态的比较多，如果把菲的绝对回避率堆到50%以上再装备回路“逆鳞”的话会比较轻松。布卢布兰的S战技和当年《空轨SC》的演出完全没变，他的S战技会把全员的HP变成1，不幸被击中的话立刻回血。

中文版的福利　在10月上旬索尼公开了一个中文版限定的特典码：6C2-QNNN-ERA5。该特典码的内容是超稀有回路“冥皇”，对在NIGHTMARE难度攻略外传很有用，因为游戏本篇与外传的DLC使用情况是分开算的。需要注意的是该特典码是中文版限定的。

宝箱	
魔煌城・第一层①	全回复药、神靴处女座
魔煌城・第一层②	7属性耀晶石×500、天铠阿尔福利德、天帝珠（有魔兽）

剧情后利用休息点旁边的传送门先回到第一层・终点，在刚刚BOSS战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。在第二层・终点触发BOSS战，战后**如果菲在队伍里的话获得人物笔记“《西风》的目的”**。




BOSS　陷阱师杰诺 & 破坏兽雷欧尼达斯

和以前一样，杰诺放出的罪恶投枪需要另外调查，利用菲的高回避率配合回路“逆鳞”可以轻松应对，不过由于S战技是无法回避的，所以两人放S战技时要格外小心。

宝箱	
魔煌城・第二层①	天靴天狼星、耀晶石块×1000、圣灵药・改、梵天珠（有魔兽）
魔煌城・第二层②	还魂粉

利用传送门先回到第二层・终点，在刚刚BOSS战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。这一层需要打弱化版的“不死之王”诺斯菲尔杜来启动机关。在南部走有粘膜的门顺序是“左、右、中、中”。在第三层・终点触发BOSS战。




BOSS　劫焰马克邦 & 艾尔维利亚R×2

马克邦的普通攻击可以回避，他的魔法很棘手，无法反弹而且还会附加状态，所以一旦开始咏唱魔法就立刻打断。

宝箱	
魔煌城・第三层①	EP填充剂Ⅳ、U物质×15、神铠瑟雷斯蒂亚
魔煌城・外围回廊	武神珠（有魔兽）
魔煌城・第三层②	魔王珠（需要刚属性B以上的角色打开墙，有魔兽）、影靴罗亚

利用传送门先回到第三层・终点，在刚刚BOSS战的区域有“塞姆利亚石的碎片”。打开最上层的机关之后在中间有一个圆柱的区域可以找到最后的“塞姆利亚石的碎片”，在最上面的休息点可以合成为塞姆利亚石，制作最终武器。乘坐电梯触发连续的五场BOSS战。

宝箱	
魔煌城・最上层	魔装凯欧斯、还魂胶囊

BOSS　克洛 & 魔女克洛提德

克洛提德的S战技附带恶梦效果，如果没法一口气解决的话建议开战前给队员们佩戴防恶梦的饰品。克洛会打断角色之间的link，回避率不高的话经常会被打断，不过这个攻击的判定是魔法攻击，可以利用魔法反射反弹回去。两人对状态异常的抗性比较高，所以战斗主要还是以延迟战术为主。

BOSS　骑神奥尔迪涅

通常状态下攻击手臂，左手放身后并发出“噢——”的声音时攻击身体，说出“しのげるかよ”时攻击头部。HP下降到一定程度触发剧情，进入后半段。当他进行咏唱时立刻使用闪光斩打断。CP不够的话把搭档换成亚丽莎使用EX魔法恢复CP。



战后恢复HP、EP和CP，可以进行队伍顺序与装备的调整和存档。开始两次肉身战和一次骑神战。前两轮由Ⅶ组成员轮番上。由于黎恩两轮都要参战，所以核心回路“金牛”和“霸道”建议让黎恩装备。第一战是除黎恩之外后五人参战，第二战是队伍顺序队伍顺序前五人参战。

BOSS　绯红的终焉

第一战：由于第二战比较棘手，所以黎恩的CP最好保留到第二战再使用，BOSS的咏唱没法打断，所以当它开始咏唱时只能用各种加防御的魔法or战技再回满HP来顶住。当它使用物理反射时，让HP较高的角色去打一下就可以解除了。

第二战：战法和这里差不多，由于之后是骑神战，所以这里不用省CP，S战技能放的尽量放。

第三战：通常情况下攻击手臂，站立蓄力时攻击身体，蹲下来进行蓄力时攻击头部。

外传 占领下的克洛斯贝尔

操作角色更换成罗伊德和莉夏，往回走可以拿到《克洛斯贝尔时报・号外》。往前走有一场强制战。地图攻击推荐用莉夏，一路上调查装置前进。需要注意的是这里的宝箱不像本篇一样有“探知”可以直接在地图上标示出来，所以要仔细看看有没有拿漏，因为是外传，所以可用的补给都是有限的。



在第二区块对战巨大蚊子（克州的蚊子都快成特产了），在第二区块尽头有强制战。第三区块需要解除两边的锁。在最底层的休息点之后继续前进触发BOSS战。

BOSS　黑发年轻人 & 黑衣少女

其实我们都知道他们是谁……两人对延迟和能力降低的耐性低，比较容易中状态变化，利用莉夏的战技把两人打至昏厥就比较好对付。



宝箱	
地下空间E・第一区块	圣灵药・改、EP填充剂Ⅳ、星杯挂坠（有魔兽）、七龙装甲、灵剑・莫邪
地下空间E・第二区块	EP填充剂Ⅳ、史托雷加S、圣灵药・改、雷神珠（有魔兽）、土人偶
地下空间E・第三区块	圣灵药・改、史托雷加P、全回复药、星辰羽衣、神圣五芒星、还魂胶囊（有魔兽）

后话 冬日的尾声

3/12

自动**获得黎恩的人物笔记“灰色骑士”、克洛的人物笔记“最后”、汤玛斯的人物笔记“认真”**。在学生会馆可以买到**《帝国时报・第7号》**。二周目时如果在12/31卡雷贾斯上将《黑色史书》都交给了汤玛斯的话，这时候可以去找他拿解读报告。这里有很多人物笔记，想拿奖杯的玩家可别漏了。

人物笔记：亨利主任“彩虹”（主校舍1F）、海贝尔“军乐队”（主校舍2F）、敏特“未能当上新任社长”（主校舍2F）、布莱希特“情侣”（主校舍2F）、尼可拉斯“大陆横断铁路公社”（主校舍2F）、克莱菈“艺术家”（主校舍2F）、文森“伯爵家的使命”（主校舍屋顶）、宝菈“社长的责任”（操场）、兰伯特“近卫骑兵队”（操场）、艾伦“为了那家伙”（体育馆）、弗列妲“剑之旅”（体育馆）、泰雷莎“飞行舰队”（学生会馆）、菲莉丝“新社长”（学生会馆）、裴德烈“帝国时报”（学生会馆）。

去技术栋触发剧情，**获得乔治的人物笔记“技师修行”、安洁莉卡的人物笔记“环游大陆”**，剧情后前往机库。如果确认收集要素都拿完了之后就去学生会馆2楼的学生会触发剧情，**获得托娃的人物笔记“转战各非政府组织”和雪伦的人物笔记“重返学生宿舍”**。

晚上在宿舍里可以拿到Ⅶ组成员的人物笔记：瑟蕾奴的“担心”、艾略特的“前往音乐学院”、马奇亚斯的“政治学院”、尤西斯的“身为帝国贵族”、莎拉的“回归协会”、亚丽莎的“RF集团”，和劳拉对话获得莫妮卡的人物笔记“相片”。和大家对话之后去206室，之后回到房间结束今天的时间。



3/13

人物笔记：雨果“支持复兴”（礼堂）、罗金斯“旅途就该有伴”（学生会馆）、史提劳“军方事务职”（学生会馆）、贝莉尔“神研社复活”（学生会馆）、琳黛“社长姐妹”（中庭对面）、莎莉法“放任也很重要”（公园旁）、艾德尔“花满帝国”（公园旁）、罗德“寂寞的滋味”（第一学生宿舍前）、孟亨“对新节目的期待”（第二学生宿舍前）、克连“加入正规军”（第二学生宿舍）。



委托名称	内容	奖励
骑士对决战（必要）	在技术栋与安洁莉卡对话开始委托，与她进行摩托比赛，赢了的话AP+1。	AP+1（+1）、3000米拉、电光皮带、EP填充剂Ⅳ×3

委托名称	内容	奖励
实战测试总结（必要）	去操场与派崔克对话开始委托，需要三连战，所以最好整理一下装备，最后一场战斗胜利的话AP+1。战后**获得派崔克的人物笔记“雪耻战”、梵戴克学院长的人物笔记“名誉元帅的实力”和碧翠丝教官的人物笔记“《死者苏生》”**。	AP+1（+1）、3000米拉、阿尔比昂斗篷、全回复药×3
跳蚤市场的商品	在食品・杂货《布兰敦商店》和布兰敦对话接受委托，去当铺《密休特》和密休特对话，去操场与兰伯特对话再回来当铺，获得“纸糊的咪西”。去第三宿舍莎拉的房间触发剧情，到下午茶・住宿《樱桃》和莎拉对话获得“红曜石文库版・全套”。去主校舍前与工友盖勒对话，去主校舍2F与克莱菈对话获得“狮子的雕刻”。会去和布兰敦报告，如果收集全了三个的话AP+1。	AP+1（+1）、3000米拉、全食材×3
推出新节目	在广播局《托利斯塔广播》和麦可对话接受委托。分别去下午茶・住宿《樱桃》找亚伯特爷爷、在食品・杂货《布兰敦商店》前找提尔塞、在第一学生宿舍前找罗德、在主校舍1F找亨利主任、在体育馆找莫妮卡，然后回来报告。	AP+1、3000米拉、圣灵药・改×3
钓鱼决斗！	在托利斯塔河边和肯尼斯对话开始委托，需要钓两次鱼，第一次是锦鲤（简直是按键杀手……），第二次是巨刃鱼，剧情后**获得肯尼斯的人物笔记“解决婚姻问题”**。	AP+1、3000米拉、诱饵×10
奈特哈尔式魔鬼训练	完成三个非主线的委托之后接到电话触发该委托。前往主校舍1F和奈特哈尔教官对话开始委托，分别从男女队友里选一位出来比赛（绊值+300），全都赢了的话AP+1，剧情后**获得奈特哈尔教官的人物笔记“魔鬼教官再现”**。	AP+1（+1）、3000米拉、还魂胶囊

主线委托都做完之后自动触发剧情，前往旧校舍，之前的协助者角色都入队，**获得艾尔芬的人物笔记“魔导杖”**。在梦幻回廊里战斗获得的连结经验值是平时的三倍（1.01版本的更新内容）。

二周目时如果在昨天拿到了所有《黑色史书》的解读报告并看过了的话，去主校舍屋顶和汤玛斯对话会有特殊剧情。

为了最后一个隐藏委托，建议暂时先别把雪伦放入队伍中。**和爱丽榭对话获得人物笔记“返乡的约定”**。这时候外面有很多人物笔记和最后一个隐藏委托可以做。

人物笔记：贾斯柏“成为值得仰仗的男人”（体育馆）、马卡洛夫教官“玛丽教官”（主校舍1F）、玛格丽特“永远的心意”（主校舍2F）、桃乐丝“作家出道”（学生会馆）、雷克斯“老样子”（学生会馆）、贝琪“在战斗的尽头”（礼堂）、柯蕾特“毫无规划”（礼堂）、罗德“最后的晚餐”（第一学生宿舍外）、管家瑟雷斯坦“帮忙本家”（第一学生宿舍）。



委托名称	内容	奖励
向雪伦小姐表达爱意	在车站前与安敦对话开始委托，前往图示的所有商店，然后全部选择不买，最后去礼堂和贝琪对话选择购买，AP+2。	AP+1（+2）、3000米拉、不倒翁人偶

梦幻回廊的宝箱是会刷新的，在这里可以通过进出入旧校舍来开宝箱刷S回路或者饰品，甚至包括冥皇、霸道这类BUG系回路都能够从宝箱里刷出来进出一次旧校舍迷宫就会重置，回廊每层都会有一个普通箱子、一个红箱子和一个有魔兽的黑箱子，普通箱子能够拿到各属性耀晶石、耀晶石块、普通回路或者食材等，红箱子能够拿到饰品或稀有回路，黑箱子能够拿到更好的饰品和超稀有回路。在梦幻回廊里按□键可以一键返回开始地点（1.02版

本的更新内容）。

每隔 4 层就有一只幻兽，击败后分别可以在地上拿到一块“塞姆利亚石的碎片”。

17 层就是最终 BOSS 战。



BOSS　罗亚・路西法利亚

需要注意它会直接将 HP 削减至 1 的攻击，它召唤出杂兵时立刻让艾略特或艾玛用魔法解决。战法和之前的 BOSS 战差不多，但是由于它不吃状态变化和能力下降所以会相对吃力一些。多利用亚丽莎的回复战技来回复 HP 和 CP。基本上让装备了核心回路“金牛”与“霸道”的劳拉在发动了“洸翼阵”的情况下使用满 CP 的 S 战技，再来让装备了“冥皇”的角色来发动一次失落魔法也就差不多了。



周目继承要素 & 二周目新要素

●追加《黑色笔记》的收集和最终战之前悠米尔出现的幻灵窟。

●二周目之后可以花费 50 个 U 物质直接在交换屋里换到“塞姆利亚石碎片”。

●每周目通关可获得 5 点通关点数，用来在二周目开始时选择继承项目，全部购买需 15 点，也就是三周目通关。



●克州外传的各项目也会继承到下一周目的外传部分之中。

继承项目&特典项目	详细内容	所需点数
连结LV・增幅强化	继承连结等级和增幅强化的习得情况，也就是说二周目无需再通过挑战考验宝箱来重新解锁各角色的增幅强化。	0P
LV	继承角色等级	1P
插槽LV	继承导力器插槽的强化等级。	1P
核心回路LV	继承核心回路等级。1P	
米拉・耀晶石	继承米拉和耀晶石。	1P
道具	继承各种道具（包括装备、核心回路、结晶回路、消耗品、诱饵、U物质等）	1P
各种笔记资讯	继承五种笔记（包括战斗、人物、料理、钓鱼、书籍），继承的话在下一周目钓鱼获得的钓果点数变成3倍（1.01版本的更新内容）。	1P
持有“浴袍”	在拥有换装“浴袍”的情况下开始游戏。	1P
持有“泳装・其他服装①”	在持有学校泳装、黎恩的睡衣、劳拉的围裙装与托娃的长裙的情况下开始游戏。	1P
持有“表演服・其他服装②”	在持有前作舞台表演服、亚丽莎社团服装、黎恩的服装与米莉亚姆特务服装的情况下开始游戏。	1P
获得30万米拉・7属性耀晶石×3000	在拥有30万米拉和7属性耀晶石×3000的情况下开始游戏。如果不是为了拿金钱相关的奖杯的话这个项目的实用性真的不大。	2P
羁绊行动点数MAX	在自由活动日与同伴们交流用的行动点数全满。	4P

难点奖杯解说

战斗大师

战斗笔记的收集不包括后话和外传的部分，需要注意的是在卡雷贾斯的战斗训练，1 ~ 3 级与 4 ~ 5 级出现的战术壳是不一样的，还有就是对战杰诺的 BOSS 战时他会召唤罪恶投枪，这些需要仔细调查。



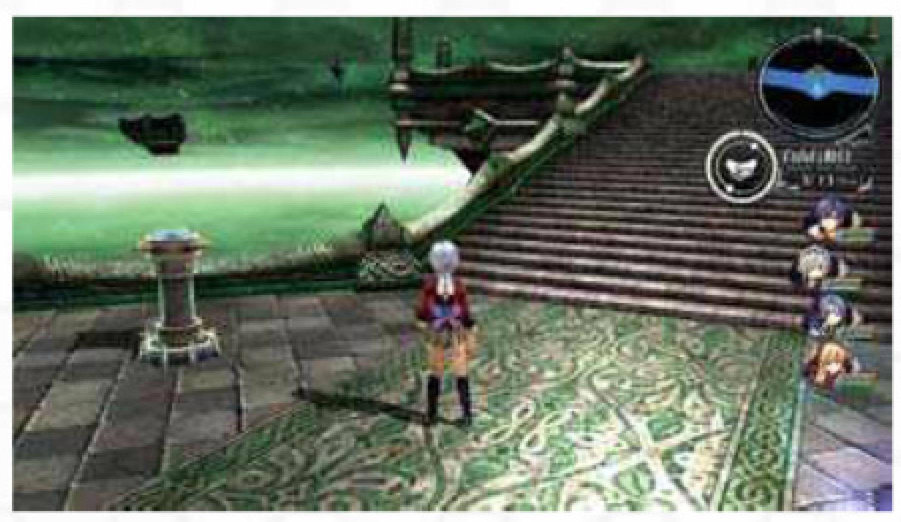
爱书成痴

该奖杯要求的书籍包括《帝国时报》（外加外传的《克洛斯贝尔时报・号外》）、《赌博师杰克文库版》和《赌博师杰克Ⅱ》。《黑色史书》的收集是另一个奖杯“真实历史探求者”的范畴，不包括在该奖杯之中。



百万富翁

本作如果不刷钱的话是很容易缺钱的，因为队友多，装备贵。建议的刷钱地点是在后话的梦幻回廊，普通的宝箱有几率能拿到耀晶石或耀晶石块，攒到一定程度之后存个档，到商店里把耀晶石全部换掉，然后把身上的东西全部卖掉，等拿到奖杯之后再读档即可。



地狱之荣冠、刚毅之荣冠

如果跳过 HARD，直接以 NIGHTMARE 难度通关的话，最后能够同时入手两个奖杯。如果对自己没有信心的话可以考虑三周目再来拿这两个奖杯，因为二周目时可以用 U 物质直接在交换屋兑换塞姆利亚石碎片，而 U 物质的最好刷方法就是打卡雷贾斯上的战斗训练，最高级一定能够拿到 6 个 U 物质。除此之外还建议各位在梦幻回廊多刷几个超稀有回路，例如霸道、冥皇以及各种珠，最快的方法就是每层直奔黑色宝箱（在小地图上的标示是红色的）。





多边共享 Fun Factory

多边·读物　龙蛇混杂的传奇圣典——《龙典》

稀饭 提供

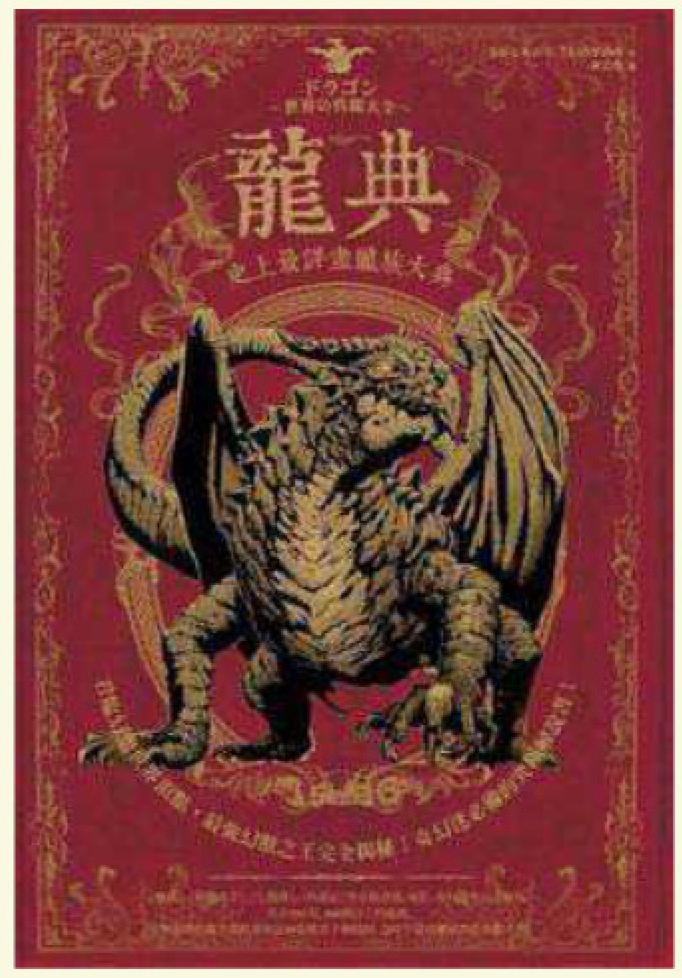
本期 UCG 制作期间稀饭我去了一趟香港，除了观看一下旺角道路被占领的所谓“和平”示威和入手《MH4G》同捆版 N3DS LL 外，最大的收获就是买到了这本价值足足 80 港币的《龙典》。

由奇幻轻小说作家寺田**とものり**主创的这本收录了许多历史上和神话中出现的龙的趣味书籍，虽然从定位上来说更为接近工具书，但实际上却是一部可读性非常强的作品。一来是作者并非只是干巴巴地列举这些龙的过往和历史以及神话记载，而是用平实的语言将其特点和奇妙之处娓娓道来。二来则是每一条龙都配有精美而且绝不雷同的插画，让读者能够直观地从视觉上对这些幻想中的神奇生物拥有一个生动的印象，所以阅读体验之佳让人完全无法想象这是一本以典籍为名创造的作品。

而更妙的是，因为在过往的历史记载和神话传说中总是有着各种不同的版本。许多龙的形象往往与蛇所重叠，两者难解难分，所以《龙典》中也记载了不少关于传说中的大蛇和蛇人的有趣秘闻，虽然这一部分并没有配图，不过在看过龙们的造型后，相信也足够让读者们对于大蛇们的外貌浮想联翩了。

而对于那些有志于创作奇幻小说或是对这方面知识有偏爱的读者来说，这本作品虽然因为深度不足，并不能够作为写作素材的最终参考来使用，却可以充当一个非常不错的目录，在其归纳的内容上自行深入摸索，应该会比在浩如烟海的神话与历史典籍中翻阅资料便利得多。

不过在最后提醒一句，因为这是本台版书籍，所以购买起来便利度肯定是比不上国内书籍，而且价格上也没有太大优势，到底要不要为了填充自己的奇幻知识——或是纯粹为了满足好奇心而大费工夫去买，就留给读者们自己决定了。

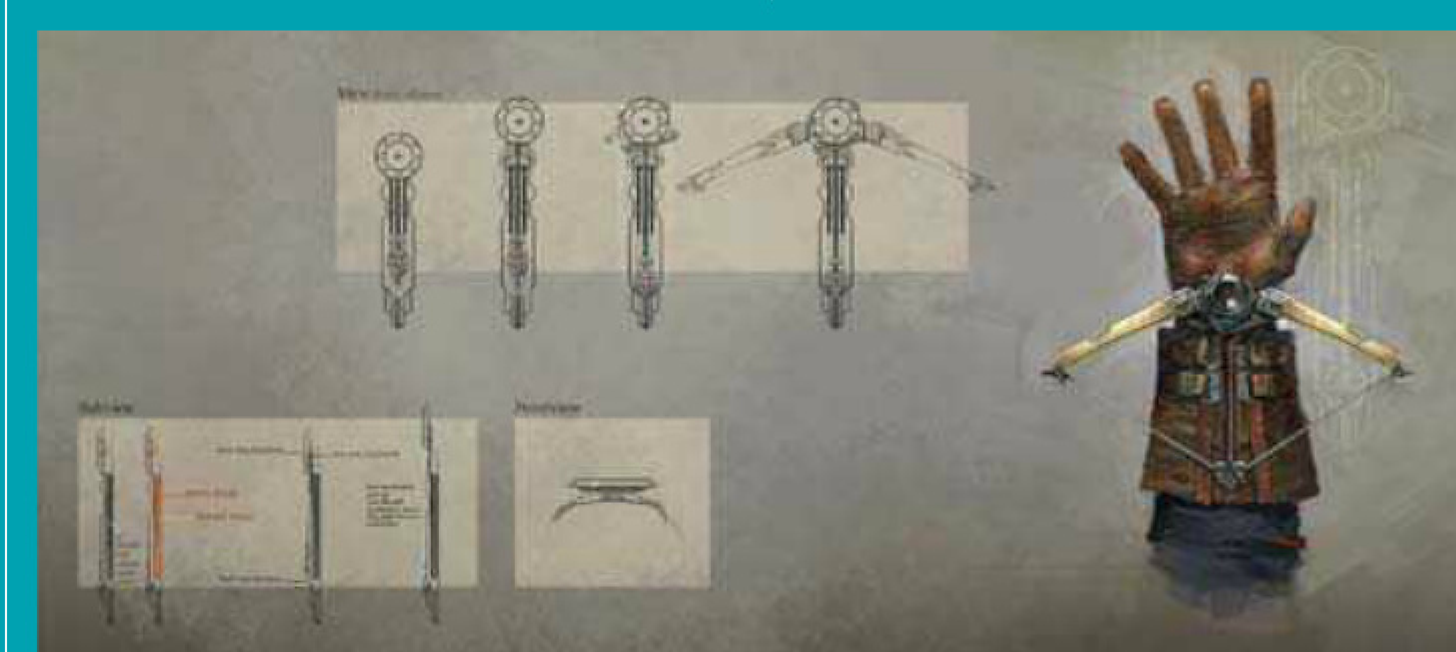


多边·趣闻　《刺客信条 大革命》官方同款“幻影刃”

梦叶 提供



提到《刺客信条》系列”你的第一反应是什么呢？充满魅力的主角、自由畅快的跑酷、潇洒无比的信仰之跃还是酷炫拉风的刺客装备呢？袖剑作为历代刺客们的指定装备同样是刺客的象征，无疑也是每一位喜欢《刺客信条》系列玩家们心驰神往的魅力武器。在系列最新作《刺客信条 大革命》中，历代游戏首席设计师 Alex Pedneault 专门为主角阿诺亚诺·多里安创作了一款独一无二的专属刺客袖剑，名为“幻影刃（The Phantom Blade）”。这是一把结合了刺客经典袖剑与十字弓的双剑（箭）合璧的组合型武器，可以让主角在只配备了袖剑的情况下，依然能够具备中远距离的战斗能力，官方称这种设计兼顾了系列两大核心“战斗与潜入”。更加令人惊喜的是育碧官方将会与麦克法兰玩具（MCFARLANE TOYS）合作推出“幻影刃”的实体 1/1 周边（可佩带）！在玩具界以前卫、另类著称的麦克法兰凭借其精湛的工艺技术，忠实地再现了游戏中“幻影刃”各种细节，包括皮革质感的腕带、金属制的扣带、弹出式腕刃和可折叠式十字弓都能完美还原，甚至还配备了可射出的短刃（当然是未开刃的，毕竟是玩具嘛）。作为游戏发售前预热，这款周边确定于 10 月 28 日正式上市，官方给出的推荐售价为 59.99 美元，相信各位系列真饭一定都不会错过这样一款超值周边，到时候带着“幻影刃”玩《刺客信条 大革命》进行刺杀时一定临场感倍增吧。



《FATE/STAY NIGHT》重袭荧幕

多边·动画

宇宙人提供

由著名文字冒险类游戏《FATE/STAY NIGHT》改编的TV动画，终于在万众期盼下于10月再次和各位观众见面了。本次TV版是由之前制作过《FATE/ZERO》和《空之境界》系列的著名动画公司ufotable制作。故事依然围绕第五次圣杯战争，以游戏中的UBW线为主线开展。值得一提的是，原作已经先后于2006年以及2010年由Studio DEEN改编为TV动画及剧场版播出，因此新老版本的对比也成了此次的重头戏。从目前的播放情况来看，本作精良的作画以及良好的细节处理远胜之前的动画版，而特效满载的战斗也让观众感受到了制作方的投入及诚意。本剧的序章与第一话均以48分钟左右的长度播出，充实的剧本量也让粉丝们大呼过瘾。除了动画本身，本作的音乐也具有极高的素质，ED更是由日本著名作曲家梶浦由记作曲并由其御用女团Kalafina演唱。总之，无论你是不是《FATE》系列的FANS，这部动画都是值得一看的。









Nyko推出PS4手柄新周边

多边·外设

伽蓝 提供

著名硬件周边厂商Nyko针对PS4手柄推出了一款新外设，主要用于给Dualshock4手柄充电。这款外设的特别之处在于采用了最新的模组化设计，通过插在手柄USB接口上的模块，玩家只需要将手柄放置在充电底座上方即可全程无线充电，并且可以同时满足两个Dualshock4手柄的充电需要，让玩家从此摆脱找线和缠线的困扰。该外设目前推出了黑、白两种颜色供玩家选择，外形设计方面也与PS4主机本体非常契合，丝毫不会破坏主机原本的美感。其官方推荐售价为24.99美元，不过只在GameStop有售，各位感兴趣的玩家可以留意一下。









游戏文化 GAMES CULTURE

多边共享

指间方圆

★MOBILE LAND★

本期的重头戏毫无疑问是《混沌之戒3》了，这个从移动平台发家的RPG系列可谓是稳步发展，不仅推出了第四部作品，还登陆了PSV平台，更有诸多大牌声优助阵，也算是混得风声水起了。另外《十字召唤师》算得上是课金游戏中难得良心作品，虽然该坑钱的地方照坑无误，不过立绘精美，全程语音以及出色的战斗表现都非常值得一试。至于《工作室》和《喧哗番长》两个系列的手游，相信都会有各自的粉丝买账的。

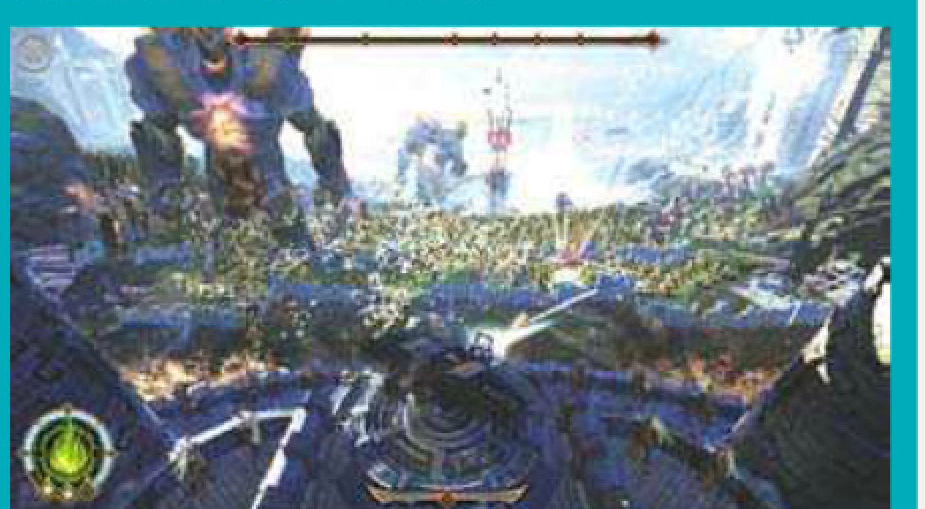
第一方发力，Fire系列将迎来四款独占游戏

在主机平台上，随着诸多第三方厂商更倾向于跨平台策略来保证稳定的销量，第一方的独占作品已经成为了主机的核心竞争力，各家也都通过各种各样的方式来组建自己的游戏制作团队。

以各种Fire设备打进娱乐战场的亚马逊同样成立了自己的第一方游戏工作室——Amazon Game Studios，其中不乏参与过诸多主机游戏大作的制作人员，足见其决心之大。虽然Amazon Game Studios为Fire TV推出的第一款独占作品《Sev Zero》并未引起太大波澜，不过亚马逊显然是要将独占进行到底，并在近期一口气公开了四款全新的独占大作。四款作品各具特色，并且也都针对自己的体验做出了优化，不过这种独占游戏的战略面对轻量级的游戏群体是否同样行之有效，仍是一个未知数。而亚马逊画了一张美丽的大饼，希望能够真的坚持下去才好。

云助力！《The Unmaking（毁灭）》平板独占

《The Unmaking》是一款平板独占的3D塔防游戏，游戏最大的亮点是出众的画面表现以及压倒性的敌人数量，而为了在平板上实现这样的效果，游戏将会借助于亚马逊的云计算服务AppStream。



横版RPG，《Tales From Deep Space（深空传说）》

《Tales From Deep Space》是一款横版RPG作品，其特点是支持对人合作通关，每个玩家都可以通过各自的平板设备进行控制，游戏之后还会推出对应的漫画作品。



佳作推荐 蔚蓝星球上的寻梦之旅

CHAOS RINGS Ⅲ



容量：1.48G
语言：日语
厂商：Square Enix
价格：2800日元
地区：日服

iOS　Android

由Media Vision开发，Square Enix发行的“《混沌之戒》系列”已经迎来了第四作——《混沌之戒3》。游戏整体风格与前作相比大相径庭，不再是偏向真实系的厚重风格，转而采用更可爱的卡通渲染，叙事风格及世界观背景等亦有较大的变化，系列老玩家可能会有些不习惯。

虽然风格大变，不过本作在各个方面都趋于完善，更自由的探索、更有策略性的战斗系统以及出色的游戏音乐和角色配音等，都是不可忽视的优点，伊藤加奈美、小仓唯、大冢明夫、井上喜久子、钉宫理惠等名字让游戏的CV表变得熠熠生辉。只不过比起一些更成熟的RPG作品来仍有不小的差距，尤其是踩地雷遇敌时那种莫名“卡顿感”更是足以让人感到厌烦。

本作除了推出iOS和Android版之外，还以合集的形式推出了PSV版，本期的黄金眼中亦有提及。移动平台版虽然不包含前三部作品，但价格上也便宜了2000日元，也算是满足了新老玩家的不同需求。





佳作推荐 课金游戏难得的良心

クロスサマナ－



容量：90.5MB
语言：日语
厂商：Pokelabo
价格：免费
地区：日服

iOS　Android

自从手游平台上免费+内购的游戏大行其道之后，“课金”一词难免就和坑爹、骗钱等脱不开干系。其实课金这个形式本身并没有问题，只是很多厂商虚有其形却不对游戏本身多加雕琢，也难怪给玩家留下了许多负面印象。而由Pokelabo打造的《十字召唤师（クロスサマナ－）》，虽然并非出身名门，但却令人颇为惊艳。

游戏在形式上借鉴了传统的横版动作RPG，和早期的“《传说》系列”有些相似，多角色形成的连段不仅华丽，而且爽快感十足，大魄力的必杀特写配合高喊而出的台词，实在让人热血沸腾。不过游戏并没有复杂的操作，玩家只要点击屏幕下方的角色头像就能轻松出招，通过各角色间的连携配合就能不断地打出高伤害。当然，需要留意的是角色“技能槽”的设定，不同角色出招所消耗的技能槽及回复速度各不相同，想要形成高连段就必须分配好攻击的顺序才行。而必杀槽蓄满后轻划对应角色便可以使用必杀技，过场动画的表现相当用心。

游戏在系统上的设定也很丰富，多职业配合、属性相克、角色及技能的成长等等一应俱全，更为难得的是主线流程大部分是全程语音的，加上精美的人物立绘，实在非常良心。如果能在平衡性及游戏数值上做出更合理的调整，那么游戏的品质将会更上一层楼。




话题新作 弹射！制霸整个街道

喧哗番长CrashBattle



容量：62.5MB
语言：日语
厂商：SpikeChunsoft
价格：免费
地区：日服

iOS Android

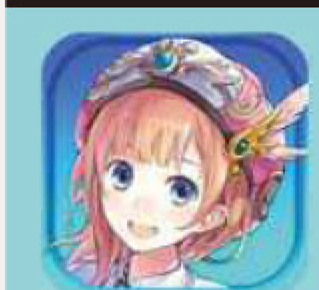



前不久SpikeChunsoft宣布《喧哗番长6》将会登陆3DS平台，但具体的发售日尚不明确。不过各位喜欢"打架斗殴"的玩家在等待新作发售的同时，不妨先试试手游平台上的新作——《喧哗番长CrashBattle》吧。在游戏中你仍然是一个崇尚用武力解决问题的热血高中生，唯一的不同是战斗方式不再是普通的拳脚套路，而是要将全身毫无保留的"弹射"出去，用最有力的冲撞去解决对手！恩，简单来说就是一款弹珠游戏......

虽说游戏的战斗方式变化极大，人物也都变成了可爱的三头身形象，但系列的精髓仍然得到了很好的继承。通过合理的顺序安排来形成连续打击爽快感十足，"用眼神杀死你"这一经典元素也依然存在，当"气合"计量表蓄满后，角色将会聚集精神力，使出"超气合技"以压倒性的力量来击溃对方。游戏收录了超过200名以上的角色，并且支持四人联机，各位"喧哗番长"们还不赶紧组合出一只属于自己的队伍，在这片街道上挥洒热血与青春吧！

话题新作 齐聚一堂的炼金术士

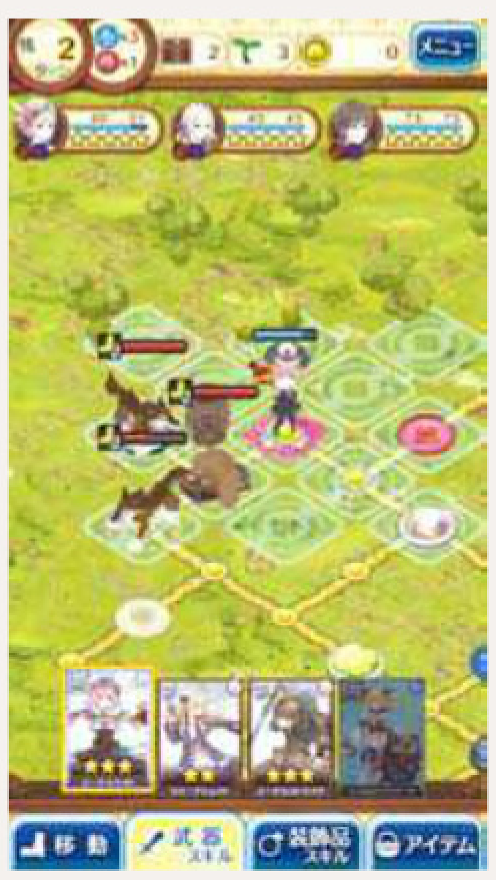
アトリエ クエストボ－ド



容量：16.9MB
语言：英语
厂商：Koei Tocmo
价格：免费
地区：日服

iOS Android

"《工作室》系列"以其独特的系统和精美的风格，在主机平台上得到了不少"炼金爱好者"的拥簇。而现在炼金之旅则蔓延到了移动平台之上，Koei Tocmo近期在iOS和Android平台上推出了一款以"《工作室》系列"背景为主题的游戏——《炼金任务板（アトリエ クエストボ－ド）》。

游戏延续了原作清新的卡通渲染风格，不过角色则变为了更可爱的三头身。游戏的系统类似于大富翁，通过选择不同的行动值卡片，玩家就可以在地图上移动，并进行素材的收集和战斗等，虽然简单但并不死板。作为系列特色的炼金系统在本作中同样重要，而罗罗娜、托托莉、梅露露等经典角色都会在游戏中登场，穿插于其中的经典剧情，以及各种熟悉的武器和道具等等，相信都会让老玩家们会心一笑。

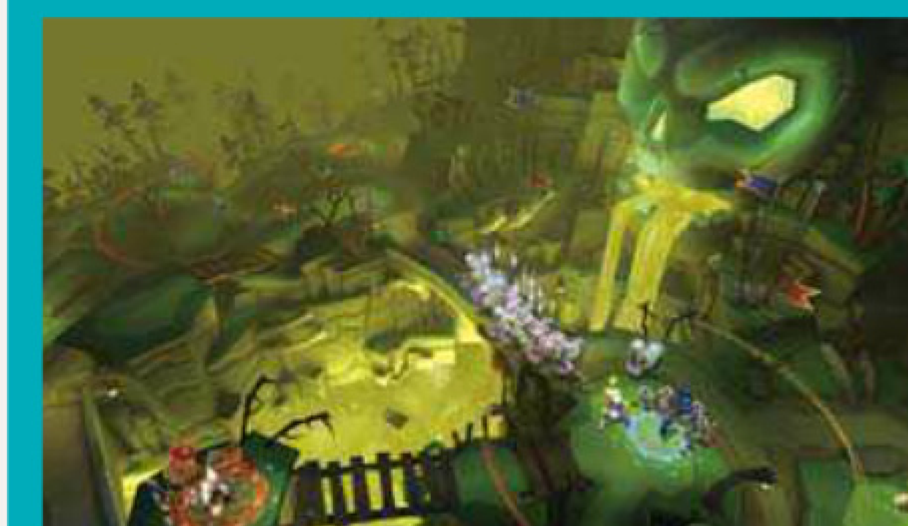
裸眼3D！《Til Morning's Light（直至黎明）》

《Til Morning's Light》是一款含有恐怖元素的解谜游戏，玩家在思考谜题的同时，还要小心敌人的追击。这款作品最为特别的是当玩家使用Fire Phone进行游玩时，将会运用到裸眼3D的功能，游戏会用摄像头追踪玩家的头部运动，并实时进行画面渲染，还原最真实的体验。



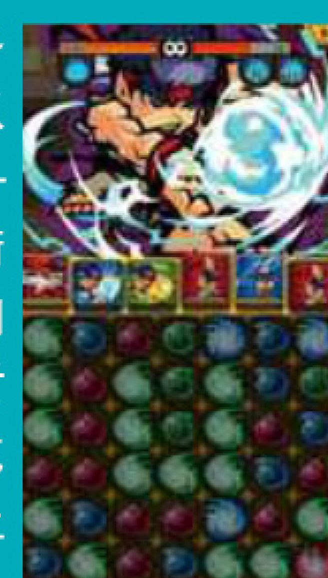
多人对抗，《CreepStorm（蔓延风暴）》

《CreepStorm》也是一款塔防游戏，不过更强调多人对抗以及RPG式的升级要素。



超级"三消"霸王

Capcom将会在今年冬天于移动平台上推出一款以街霸为主题的三消游戏——《街霸 灵魂拼图》，所有街霸中的角色都被萌化，他们将会借助转珠的力量进行对决。游戏包含了格斗、养成等元素，有又可能支持线上对战。



《光环 斯巴达突袭》续作将临

近日微软宣布《光环 斯巴达突袭》的续作《光环 斯巴达强袭（Halo Spartan Strike）》将会在自家的移动平台及Steam上推出。游戏将会延续前作俯视角射击的类型，但在画面和系统上会有大幅强化，力求为玩家带来全新的体验。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



★时间越靠近年底，大作纷呈的情况就越是明显，本期杂志继续是三篇大作攻略奉上，还有《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的深度研究，希望在分量上能够让各位读者满意，同时随着年底靠近，我们的攻略制作力度也会继续加强，敬请各位读者大人期待。

★在大家看到这期杂志的时候，我们的斗鱼直播频道也开始按照播映计划来一步步播出了，几乎每天中午我们都会聚在游戏室玩一些怀旧的经典游戏，下午则会有精彩的新作或是大作试玩，到了晚上也还会有各种各样的精彩内容，请各位读者们多多关注哦。

★漫威的《银河护卫队》因为国产电影保护月的关系，到了这个月才和大家见面，原本小编们非常期待能够一起观影，没想到上映后传出噩耗，其字幕被某著名"天马流星拳"级神翻译荼毒，顿时大家都失了兴致，看来只能够把爱留给"寡妇姐"斯嘉丽·约翰逊主演，吕克·贝松执导的《超体》（Lucy）了。

Email aya_miyazaki：作为UCG的读者的年头也有七八年了。一直也没有写过信。这次因为我的PS3出了一些目前无人可以解释的问题，所以特地写信咨询：我的PS3是港版SILM CECH-3012B，320G。买了到现在已经2年多将近3年了。系统为4.66，未破解。近期拿出自己的《神秘海域3》进行游戏时，发现所有的剧情影片（即时演算部分）均有卡顿和丢帧现象（13年玩的时候没有出现），于是逐一试盘。截止到目前发现顽皮狗4款游戏，《神秘海域》的三部和《最后生还者》均出现影片卡顿、丢帧、声音与图像不同步等现象，但是并不影响游戏部分。其他游戏如《GT6》、《战神3》、《实况》、《战国无双4》等等游戏均没有异常。去维修处，维修人员说基本排除是光头和主板问题，他认为是CPU或者GPU的问题。请问这样的情况，是不是要解决必须冒很大风险去修上述两个部件了？

这个情况我个人倒是没有遇到，但稍微查了一下资料，发现这个情况确实有不少玩家碰到过，可是并不能一概归结为CPU或者GPU的问题。不知这位读者在过去玩游戏时有没有出现过PS3死机必须要恢复系统的情况，因为卡顿也有可能是因为硬盘有物理坏道造成的。您可以先给PS3换一块新硬盘试试，记得在更换硬盘前要先备份资料并上传奖杯。假如这样问题还是存在的话，再考虑是否是CPU或者GPU故障引发的情况，毕竟国内没有正规的PS3修理店，真要开机检查风险确实蛮大的，若能自己解决的话就更好了。

编辑部游戏风向标



什么东西插进来了？好痛！

——在《怪物猎人 4G》中第一次被千刃龙的鳞片射中，完全不知道如何应对的哪尼朝着队友哀叫连连。

在缺氧状态中还可以憋着气奔跑射击杀人LOOT枪，各位大侠的肺莫非是铁打的咩？

——看到《边境之地 前续》中各个角色在氧气耗尽后仍然能够活蹦乱跳的稀饭禁不住感叹道。

其实我在想，主角坐在那张椅子上强化技能的时候，表面上是头上被电了一下，实际上可能是座位下面被爆菊了。

——宇宙人眼里的《邪恶深处》比一般人眼里的更邪恶。

人肉味，嘎嘣脆！

——在《异形 隔离》同一场景被异形咬死N次的初心者不禁想起了贝爷的名言。

Email 王佳男：国行XOne的感受：3699不便宜，锁区实乃不得已；游戏阵容不给力，不是真饭伤不起；中文语音很华丽，视频服务能有几？你就像宝马X1，即使不买也爱你。

这位软饭油诗打得不错，其实这也代表着大众对国行Xbox One的感受啊。

游戏阵容确实太不给力了，国行官博下面一堆评论退货我也是看醉了。

反正就心里默默支持吧，该买什么版本相信各位读者心中自有分寸。

Email 青い栞：这次TGS合刊诚意满满啊！各展台内容图文并茂的生动介绍，犹如身临其境一般！尤其是那个日本游完全攻略，看得我是口水直流啊……这个攻略很不错，很详尽！32个赞！

感谢读者大人对我们这次特企的肯定！说实话，刚接到这篇特企的任务时，我还是挺无从下手的，因为涉及到的内容实在是太多，反倒是难以整理出头绪。但很快我回想起了刚刚参加工作时，我也曾很想到11区旅游但却苦无经验、只能一点点亲自摸索的痛苦经历，我觉得只要把我当初的经历总结出来提供给大家的话，想必也会很有帮助的吧！此外还要特别感谢软软冰和光之虹两位撰稿人提供的旅游景点介绍，才能令特企的内容如此丰富精彩！下一次的旅游特企，估计就是E3了！稀饭老板，就交给你了！

（一口鲜血喷到显示屏上）

Email 卢剑辉：356期杂志最赞的是《零 濡鸦之巫女》的攻略透解，除了自己很喜欢这个系列之外，本期攻略不止提供了流程，连全结局的达成条件都列出了，这让玩游戏时间较少的我很方便就能将所有结局看到。

其实《零 濡鸦之巫女》这篇攻略个人觉得还是有些不满意之处，比如没能如当初承诺的那样将全文档翻译给大家，还有各个怨灵的技巧型打法没有提到，剧情部分也写得比较马虎orz。所以只能将其他重要内容转移到了《零 濡鸦之巫女 影见之书》这本专辑当中，还望各位《零》粉丝们多多支持哦！

微信 壹秒丨安慰：看到微博说，三上真司坦言“《生化》系列”里最不喜欢瑞贝卡，因为他不喜欢唯命是从的女角色。我想说的是，瑞贝卡绝对是腹黑影后啊，经历了《生化0》枪战了无数怪物和BOSS还能在洋馆初遇克里斯时装出一副害怕的样子，不是影后是什么？外表清纯可爱乖巧听话，私下不光与通缉犯比利暗自苟且，而且还与上司兼间谍威斯克的关系不明不白，实在是腹黑！

胡说！不许你黑我女神（捂脸）

按照这位读者的描述，这种应该不叫腹黑吧……

那叫什么？

小二，给这位小姐绿茶满上。

猛拍一砖

Email →_→白的勺：356期的UCG里第90页《藤子·F·不二雄角色大集合 SF打打闹闹派对》里的话“2014年6月31日……”好像不对吧？6月有31日？

其实我们的这个世界是分支世界，时歪因子就是6月31日的日历……说笑的。很抱歉由于一时疏忽写错了日期，准确的发售日应该是6月30日才对。

Email 田汉魁：身为苦逼的高三党，休息时看UCG是惟一的爱好。最近看了TGS合刊，感觉《FF XV》坑了这么多年终于出来了还真是不容易。不过不如墨菲斯计划让我感到惊喜，因为我仿佛看到了《刀剑神域》有可能会成为现实，不知道小编们怎么想？我猜时雨一定会玩吧，毕竟你的小编形象……

少年你醒醒啊，《FF XV》一天还没发售都不能说“出来了”啊。这个状态维持到下个世代都说不准。

真要做到《刀剑神域》那样还早着啦，毕竟墨菲斯现在也就视觉上的体验而已，真要做到《刀剑神域》那种最起码还要模拟触感等很多方面，这个恐怕要好多年之后了吧。不过明年出的《刀剑神域 失落之歌》我倒是有些兴趣。

Email 周文静：UCG实用技术的编辑们你们好，我有一个建议想跟贵刊说一下，游戏机已经进入了次世代，不像以前主机游戏所谓的跨平台大多都是PS3和Xbox 360，但是现在的游戏基本都是PC、PS3、PS4、X360、XOne这样跨平台，如果贵刊还是一如既往地把游戏发售的平台粗略地写成多平台，我觉得贵刊是不负责任的，多平台到底是哪些平台？毕竟玩家不都是全机种拥有的，有些游戏只有PS3和PS4发售或者有些游戏只有X360和XOne发售的话，你们怎么能写成多平台呢？就如这次TGS上展出的《生化危机 启示录2》，你们却写成了多平台，能不能详细点，到底哪些平台有呢？PS3、X360有吗？或者PS4和XOne有吗？

其实信息栏每一期最下方的售价处我们都有标明对应的机种，而不是只写出多机种，杂志一路看下来的读者大人们应该都知道，不过对于新接触的读者大人们来说可能有点不明晰，这一点我们会努力改进。至于《生化危机 启示录2》没有机种，那是因为热情满满帮助我们写了一整篇前线的《掌机王SP》小编苍穹童鞋还不太习惯我们的信息栏，于是一时失误……鉴于隔空拍砖太危险，容易砸到花花草草，我们这里就省下了，这期罚苍穹童鞋做个量大料足的《邪恶深处》攻略来补偿一下各位读者大人们吧～

编辑微生活

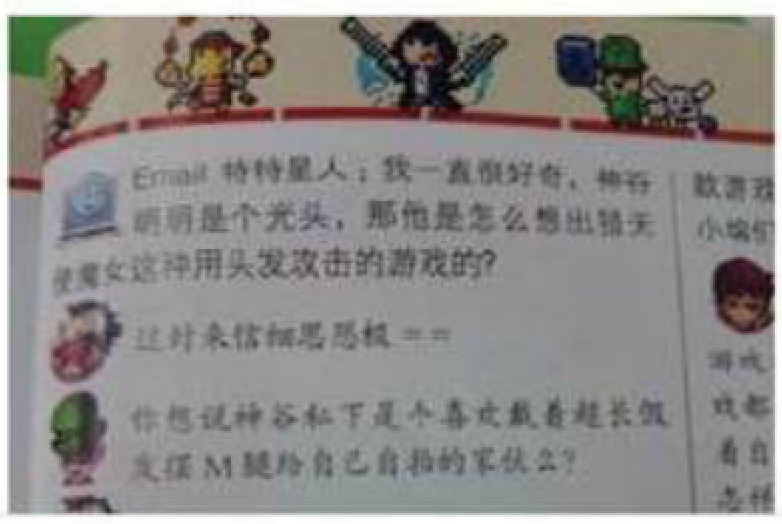
围观小编们的八卦与吐槽

购买了356期杂志的读者们想必都还记得，在“读编往来”栏目中曾经刊登了一封来自特特星人的来信，信中写道：“我一直很好奇，神谷明明是个光头，那他是怎么想出《猎天使魔女》这种用头发攻击的游戏的？”而这封来信也被读者小豆梓azusa转载到了推特上，并抄送给了神谷英树大大。没想到神谷大大居然还真的做出了回复：“銃を持ってない奴は、銃の攻撃を思いつかないのかい？”意思是“没有枪的家伙难道就想不出用枪攻击的手段了吗？”真叫人忍不住要为神谷大大的机智点32个赞呀！

推文

神谷英樹 Hideki Kamiya
@PG_kamiya

銃を持ってない奴は、銃の攻撃を思いつかないのかい…？ RT @WesternNero: 神谷さんは、髪がありませんのに、なぜ「Bayonetta」のような、髪で攻撃し方を考え出すのですか？ぜひ教えてください！



回复 神谷英樹 Hideki Kamiya

Email ZERO：各位UCG小编们你们好，在上月PS4的《FIFA15》终于出了，可是在第一天下载完到现在就遇到非常崩溃的情况想向各位求助，港服PSN下载后一进入游戏开始玩本没什么事的（下载2G多后可以玩试玩内容），但自从连上EA的ORIGIN账号前期设置进入主菜单后就开始出现卡机，操作菜单到进入游戏比赛都卡起来，惟一的方法是断WIFI才能流畅游玩，这没了网战乐趣大减，各位有何高招？

这个应该是跟网络质量有关。由于“《FIFA》系列”每次进游戏都会自动联网，如果此时服务器出现问题势必会造成卡顿现象。而登陆橘子账号后也会遇到偶尔掉线或者菜单出现暂时无法响应的状况。不过以小游这几年的经验来看，出现卡顿的情况并不多。只是在联机对战时比较明显，想要畅快体验本作前提还是要具备良好的网络环境才行。

Email 奥利维亚：强烈抗议！为什么没有《中土 摩多之影》的攻略！明明是黄金眼给了26分的高分游戏，居然没有攻略！莫非编辑部内全是《魔戒》黑吗？但也不对呀，我明明记得八重樱在杂志上提过好几次她是《魔戒》真粉呀？虽然我也不指望一个女孩子去玩《中土 摩多之影》这种打打杀杀的游戏，但好歹您也是编辑部的女王大人，怎么能不用皮鞭抽打其他编辑写攻略呢！

原因无他，其实就是正GAME太多版面太挤，加上小编们各有各忙，这个正GAME就只能等机会再于专辑上制作攻略了，至于八重樱嘛，她还在沉迷《零 濡鸦之巫女》，把游戏中的全部文档都翻译了，还妄图要全部登到杂志上，那得是30多页的内容啊亲！其他小编写的攻略岂不都得去洗洗睡了，于是被众人集体否决了。

Email OXYZZZ：原本听闻《FF X V》的制作人不再是野村哲也了，还有点担心SE是不是打算把他空置了，没想到野村反倒是比前几年做制作人时更加活跃了，不但频繁现身游戏动漫展会，还设计了蝙蝠侠、猫女的新PLAYARTS改模型，最近更是惊爆他与初音未来合作，简直叫人大跌眼镜啊有木有！但话说SE制作的这个CG版初音未来，她怎么就那么像《FF13-3》里的露米娜呢？这一定是COSPLAY吧！还有初音未来那个PLAYARTS改的模型，实在是有些惊悚，编辑部各位“野村爸爸”的死忠们，考验你们的时刻到了，真饭还不速速去订三套？

编辑部内已经将这个PLAYARTS改的初音未来列为验证是否为野村真粉的验证道具了，不过从目前大家的反馈来看，似乎还没有人打算勇敢地迈出第一步……

不是我不爱野村爸爸，而是初音的这张脸实在是太微妙了orz。为什么SE就不肯把头部交给诸如阿尔塔、奸笑社这些公司去制作呢？

喂喂喂，不要给自己爱不足找借口啊！

真不是找借口，你看我连PA改的《王国之心》都没有收过，就可知我对这系列有多绝望。野村设计的猫女和蝙蝠侠因为看不到脸嘛倒是可以收一套，这个初音……容我再考虑考虑吧orz。



微信 孙超：愿国行XOne年内销量破百万！

之前说首发10万，其实我还是比较怀疑的……

编辑部哪位同志来贡献一下销量啊，太不像话了！

关于那个“锁”字开头的事情，能不能先解决一下。

还是担心一下国行版游戏什么时候能多来一点比较实际吧。

我们来做一道算术题，距离今年结束还剩下两个月，假设首发10万销量，如果要在年内突破百万销量，那么问题来了：“你买不买国行XOne？”

微信 黄丞汉：填了356期的抽奖，想问一下小编们，在微信上多发几遍会不会让中奖几率提升啊？

负责抽奖的表示我会盯着名字来看的，所以就算多发，小编们也只是对你这个ID有些印象而已，能否提高中奖几率就另当别论。

这是你的经验谈吗？

……八老师你知道有种体质叫做“三次元幸运E”吗？（流下了心酸的泪水）

E-mail 狗绣金萨马：最近在忙公司的某个项目，没想到在关键冲刺时刻一个不小心染上了感冒，当时感觉简直是世界末日，自己昏昏沉沉的，浑身发痛而且注意力涣散，几乎是在神志不清的情况下才咬着牙坚持做完了工作。之后躺在病床上养病时不禁想起一个问题，小编们如果在截稿前不久突然病了该怎么办？莫非也是像我这样硬撑着把内容做完？如果真是这样，那我还是对杂志上的一些小错抱着更为宽容的看法比较好，毕竟顶着病痛把内容做出来就很不容易了，我自己现在是深有体会啊。

读者大人有所不知，制作TGS合刊的时候，稀饭我就很不幸地在截稿前两天，因为连夜加班然后在公司对付了一觉，着凉发烧了，虽然只是低烧，还没到不能动弹的地步，但还要长时间地坐在办公室里不停赶攻略实在是很可怕的一件事情。不过在关于杂志有错误的问题上，还是请读者大人们不要放我们一马，指出每一个我们做得还不够的地方，毕竟有着你们的关注和监督，我们才能够持续进步嘛。



Email jerald_deil：我没有买 Wii U，所以干脆偷了个懒，在斗鱼看完了小编们做的《零 濡鸦之巫女》的直播，也算是伪·通关了这个游戏吧。看完后我对深羽的结局有些困惑不解，她到底是深红和谁的孩子？莫非真的是兄妹乱○之下的产物？但是雏咲真冬不是早就死了吗？还有就是，深红到底死了没有？我死党坚称深红已经死了，真是无情啊！另外，如果请小编们给已经发售的 5 部《零》的剧情做个排序的话，你们会怎么排呢？

首先谢谢这位同学在斗鱼上的支持，其实从游戏的文档资料中有提及过阴阳两隔的两人生孩子的传说，这些孩子被称为“夜泉子”。深红曾进行了幽婚这点是可以确定的，而在第十一章深羽救出深红前的那段剧情里面，那个老婆婆怨灵也说过深羽就是一个“夜泉子”。至于她爹是谁，游戏始终都没有明确交代，但如果另有他人的话，那人对深红的重要程度必须到了可以让深红不惜进行幽婚也要跟他生孩子的程度，如果有这样的人，深红最后去彼岸湖的时候不可能只字不提，结合来看，深羽的爹除了真冬之外真不可能有别人了。至于深红的生死，我们可以看看深羽 Bad Ending 中最后的台词：“其实我早就知道，妈妈早就不是这个世界上的人了，我所找到的，是她消失前留下的最后的残香而已。”深红最后不是走海里或者有其他明确的死因，而是直接变透明消失的。因此不难想像就算进入了真结局，以后哪天深红也有可能这样消失掉。至于剧情排序，《红蝶》肯定是要排在第一位的，其次是《刺青之声》，初代《零》和《濡鸦之巫女》在剧情上差不多吧，《月蚀之假面》个人感觉在 5 部作品中是剧情最缺乏感染力的 =___.=。

Email 再生の力：我认为网络视频可以发布那些时效性强的内容，如游戏新闻、企业动态、近期活动、小编互动等，其中有些内容翻译即可，不用剪辑，比较快捷；而光盘可以收录剪辑整理过的内容，如视频攻略、游戏 OST、热血最强等。

目前我们走的其实也是这个路线，如果大家有关注我们的视频频道，应该会看到其实几乎每天都会更新内容，有不少就是纯粹在简单翻译和剪辑后就转过来的，而光盘上也会一如既往地推出各种原创内容。不过因为这两者其实都是视频组同事们的工作内容，而且光盘内容也会上传网络上，所以我们没有把两者区分得这么开，各种精彩而有深度的网络视频内容也会定期推出，请大家多多关注哦。

Email ID 被注册：原本我是没打算买 New 3DS 的，一是我觉得 New 3DS 新增的按键看上去一点都不舒服，估计以后肯定还会有改进版，二是真的很厌烦任天堂这种做法，明明可以在初代 3DS 就加上的功能，非要拖上个几年才给玩家们实现。但现在我决定买了，因为任天堂请了 Kyary Pamyu Pamyu 来为 New 3DS 代言，还推出了她的主题彩壳。身为多年彭薇薇粉丝，此刻我再心有不甘也只能乖乖掏钱了……岂可修啊岂可修！

其实老任在聘请广告代言人方面一向都是很下血本的，不少都是当红艺人明星，这次邀请 Kyary Pamyu Pamyu 为 New 3DS 代言更是贴切至极。New 3DS 的卖点之一就是玩家可以自由更换外壳，而 Kyary Pamyu Pamyu 素来也有“时尚教主”的美誉，着装向来是夸张大胆色彩缤纷，这与 New 3DS 的定位可谓是不谋而合。而且任天堂还特意在其官网制作了循环播放的宣传 FLASH，简直堪称洗脑。不光是这位读者，就连编辑部的彭薇薇粉丝也都举双手投降了呢。

本来在这段广告出来之前，我还在犹豫是买 New 3DS 还是 New 3DS LL，但我现在只关心彭薇薇那个主题壳到底什么时候卖……

11 月 21 日发售，官网已经出预告了。

SHUT UP AND TAKE MY MONEY！

Email 豆腐：我是一名 UCG 的忠实读者，现年高二。我将来很希望加入 UCG 大家庭，但家庭因素不得不让我重新认真地考虑，于是很诚恳地来向编辑部的各位老师们请教一下意见。

我的家人是很传统的教师父母，游戏对他们来说就是玩物丧志的东西。他们不仅反对我玩游戏，而且连我的其他生活也很有意见。对他们来说，学习才是我应该干的也是惟一应该干的事。他们希望我考上大学，找一份稳定的工作，像一个正常的社会人一样平凡地走过一生。他们没有问过我为什么想做一个游戏杂志编辑，也并没有试图理解过。自然，在自己家里我是接触不到主机平台的，只能靠着同学家里的 X360 练习手感。

相反，我个人对游戏抱有一种热爱。自从接触了第九艺术，我对游戏的发掘就从没有停止过，无论是 PC 还是其他。我也很乐于分享我的经验，让更多人理解游戏对我来说就是一个终极目标一样的存在。我很希望活得像自己一点，因此希望从事与游戏相关的职业。

近日，我和家里闹翻了，原因自然是游戏，但这次我没有让步。因为他们的要求是，要我杜绝游戏。杜绝。我并不是叛逆还是其他，我也不是想证明什么，我只是想做自己喜爱的事。我到底该怎么做？恳请前辈们给我一些建议，让我也有个目标，感激不尽。

在提出所谓的建议之前，我希望这位读者已经冷静了下来，当然最好是已经与家人达成了和解。因为我们有两样东西是绝对不能糟蹋的，一个是身体健康，另一个是家庭美满，而我们的身体又受诸父母，那么无论你现在有什么想法，都应该考虑到父母的立场，他们是为了你好。

至于游戏，如果你能接受上面这个建议，那么我觉得你已经在把游戏的重要性往下调了两个等级了吧。然后，虽然你提到了想做个游戏杂志编辑，但是不妨再认真想想你为什么要对游戏这么执着，你只是单纯地想玩游戏，还是想从事跟游戏相关的工作，还是想开发游戏？这几个实现起来一个比一个困难，一个比一个严肃。好了，你现在应该还是没有一个清晰的答案，因为这是想不清楚的，你得逐步去了解，甚至开始去尝试。比如你可以试着写稿子，试着写程序，试着写游戏策划……然后你会感觉能力越来越不足。我想问题的答案已经出来了。不去学习和吸纳知识的话，这些都无从下手。所以你的父母在大局上是没有说错的，无论是谁，都应该去学习。当你知识充沛，有能力养活自己，经济独立之后，谁也无法让你杜绝游戏，一时半会儿离开游戏，并不算什么难题。创造了《花》和《行》的陈星汉一开始喜欢的是美术，后来在父亲的影响下学习了编程，现在成为了业界盛赞的游戏制作人。这个过程比我们纠结有没有游戏玩要艰苦多了，但这也证明了游戏跟我们的交集不一定是“玩游戏”。我相信教师都是通情达理的人，只不过他们不像你一样了解游戏的乐趣和内涵，也未必知道游戏其实也是“正常”和“体面”的产业。尝试了解你的目标，然后用你的行动来证明你的追求是有意义的吧！



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





大奖：《怪物猎人4G》手提袋1个
TGS会场限定《怪物猎人4G》艾鲁猫扇子3把

351期奖品

大奖：《塞尔达传说 众神的三角力量 2》海报 1 张
各类主机专辑 8 本

大奖得主：
南一凡　西安

主机专辑得主：
498807677@qq.com 美好的时光丶只在过去、
28434135@qq.com 叹きの天使
574980335@qq.com 机械浜 Karas
511423395@qq.com AXE
shenfengda@qq.com 蔚蓝の星空
315316317@163.com 天一天
sccsuper@163.com 玻璃般的虚荣
1067862627@qq.com call me 上帝

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 2014 年下半年有不少共斗类游戏发售，在其中你最中意哪一部？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 11 月 6 日，以发件日为准。

本期问题

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市敦家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 刘昕：日本旅游签证那一篇有些错误，去大使馆签证比去旅行社便宜两三倍以上。而且大使馆加急是不要钱的，旅行社签证收费才叫坑爹。

可能我在攻略里写的不是太清楚，对部分读者造成了误解。目前日本大使馆是不受理个人递交的旅游签证申请的，这一点可以在日本大使馆的官网查看，游客只能通过代理网点，也就是各个旅行社代为提交签证申请，而且也没有什么加急服务。而其他国家的签证有些则可以自己亲自前往大使馆申请，比如美国、新西兰等国家都是可以自己去递交资料的，不能一概而论哦～

Email 可优姆：TGS合刊简直好项赞！第一次看到这么系统全面的东京游玩攻略！不过在游记的最后一页有一张小编手持展示牌类似囚犯的照片，其中展示牌上的游戏 logo 被打了马赛克，下面还有文字标注"根据相关法律政策，该游戏不予显示"。我对照颜色看出其实就是《男友 硬仗》对吧？话说其实这款游戏很早就有消息了，不过 UCG 似乎还从未报道过，难道这个系列从 4 代后就再也不会出现在 UCG 上了吗？作为系列粉丝我很是担忧啊！

你们以为我码打那么薄，是为了让你们看不清吗？

其实男友是个好游戏！只是 4 代太作死了。

是啊，本篇作死就算了，DLC XX 崛起更加作死……

这位读者淡定，该有的还是会有的，只是游戏作死，我们不能一并跟着作，你说对吧？

Email 13715998927：请问小编，一些标清游戏使用 HDMI 后是不是画面会变差？这是我想不通的。

据我所知应该是没有这种说法的。而且自从步入高清时代以来，家用主机基本都是以 HDMI 线作为主要输出方式的。部分性能较好的显示设备还会给部分游戏特殊的画面优化处理，只要机器支持高清接口，用 HDMI 是没什么问题的。

微信 天下第零：我今天才发现三上真司长得很像《看门狗》的主角艾登皮尔斯。

……就因为他经常戴鸭舌帽么？

最近他还留了一脸短胡子，倒也是有点感觉。

不对吧，三上一个 11 区人民怎么可能和一个苏格兰大汉有相似之处！

你这就不对了，郭敬明都能长得像霍比特人，为什么三上不能像艾登·皮尔斯。

这话听着合情合理，我竟然无法反驳！

Email 江：现在感觉 SONY 对 PSV 的重视程度真心不够了，每次一看到新作发售表里面 PSV 的游戏每月只有那么三四个，感觉心都快凉了。这是逼我们买 PS4 的节奏吗？

主要还是看你想玩什么类型游戏，这段时间 PSV 游戏确实比较少，但是年底还是有很多不错的作品可以玩玩的，比如《噬神者 2 狂怒解放》，而且近期将要发售的日式游戏 PSV 和 PS4 跨平台的比较多，反而 PS3 的新作就真的很少了。当然如果你想玩美式游戏的话，那家用机还是首选。

Email 喝奶昔の猫：TGS 最震惊的情报是《FF X V》终于能在明年开春玩到试玩版，这个"有生之年系列"或许真的能在明年玩到了！还有就是《如龙 0》中文版的发布，之前几代我一直是受困于语言障碍没玩，这下中文版的公布让我 PS4 的购买计划立马提升到战略层面了，买买买！

其实之前《如龙 5》和《如龙 维新》的港版特典里有主线剧情的中文版台本，碍于语言问题而没有入手的这位读者可以考虑一下，至于支线方面……那就真的没办法了。其实对我来说 TGS 最令人震惊的不是《FF X V》试玩版，而是《FF 零式》居然会出官方中文版，而且官方中文版的发售日还比日版要早两天，在没见到《FF X V》本体之前我依然是以再等十年的心理继续等下去，在此之前享受一下《FF 零式》也是个不错的选择，据制作人说本作还会对系统进行不小的调整。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

胜负师

本期个人签名

即使是小小的幸福也来之不易!



【铂】突然意识到这一年已经快过完了,数数游戏坑又多了不少,还又不知死活地追新番、补老番,比起去年,感觉每一分钟的空余时间都显得特别珍贵。

【金】这期认真打打的游戏也就白金工作室的新作《科拉传奇》。这游戏外媒评价极其惨烈,但我个人觉得比起一般的动画改编游戏强多了,绝对不是三四分的渣渣,不由这样揣测:"是不是太难了,他们打不过去啊?"

【银】下一期又到自己的生日了,现在有点儿怕过生日了,原先可以说是"大了一岁",现在只能说是"老了一岁",细思极恐啧啧……

【铜】放假时一家人去了一个老旧的游乐园,游乐项目特别传统,什么旋转木马、海盗船、小火车、打气球、钓金鱼……感觉回到了上个世纪,但玩的人却一点都不少。儿子拿着巨大的棉花糖,一本满足!看来有些东西并不会因为时代的变迁而褪色。

稀饭

本期个人签名

如果不算《大神》《科拉传奇》似乎是我打通的第一个白金出品的游戏。

【游】冲着对原作的爱,我在22号这天晚上一口气打通了白金出品的《科拉传奇》游戏版,这里先要谢谢各位读者在我们的斗鱼直播频道上和我奋战到底,最后能够靠一层血皮反杀BOSS都是靠大家的留言鼓励。不过作为一个原作爱好者,我严重不推荐大家去玩,毕竟游戏虽然系统还是很有白金神韵,但从流程长度和诚意上来说都只能算是马马虎虎,看看直播或者是通关影像即可,花15美元买一份,就留给原作真饭和白金死忠去干吧。

【剧】虽然不想承认,但莫名其妙被拿来当中国人制作美剧典范的《天蝎》在故事上还是蛮有看点的,不过我是打死不信这故事除了出钱之外还有什么我国影视制作力量插手的余地,要是我们都能做出这种高度的娱乐剧来了,咱们在国内电视上没看过也至少得听过吧?

【书】本期的阅读时间都放在已经于多边上推荐过的《龙典》上了,不得不说虽然比起阅读小说,这种资料性的工具书没有那么抓人,但是在看到各种有趣的龙的资料后却令人禁不住更浮想联翩。另外一个需要感叹的就是,我半天没有接受过阅读"正体字"的教育,看这本台版书倒是毫无压力,就是不习惯竖版阅读有时候有点对不上阅读的列数而已,看来用"残体字"学习中文也是有莫大优势,起码不存在港台同胞那样的逆向阅读困难。



【画】本期因为要制作《凡尘之狼》的成就/奖杯攻略,顺便把游戏全了,当时刚开始玩还没有接触过漫画原作《成人童话》,玩起来已经觉得妙趣横生,如今在知道原作设定并且因为攻略需要而反复游玩后,更是感叹于游戏中各种与原作互动的细节之丰富,所以就算显得话唠还是得不厌其烦再"安利"一次:原作与游戏俱佳,请勿错过!

伽蓝

本期个人签名

风暴英雄,一码难求



最近又是一波白色主机狂潮,不知从什么时候开始黑色首发,白色随后成为了一个"传统",某编为了改改口味,更是一连购入了白色N3DS、Xbox One,而白色PS4而打算以黑色送人,白色自购的方式"统一风格"!从来只买标准色主机的我,真想体验一把这种土豪的烦恼,哼。

不得不说Xbox One系统真的越做越好,对比一开始屎一样的系统,通过不断各种大改日益完善,像现在侧边栏、多媒体播放、自定义背景灯功能都十分实用。不过,微软对中文市场的重视还是略显不足,900P可以忍,关键没有中文真的不能忍。

哪尼

本期个人签名

一年一度狩猎祭



◆最近看到GSC要出绘理的粘土,只要是绘姬的东西自然不能手软,于是便定了一个。加上预定了SEGA出品的二季OP造型绘理与真姬的景品,看来明年初收货的时候一定是蛮幸福的。话说我是不是该庆幸喜欢的这俩出的大多都是粘土和景品,才不至于出血太多,虽然有泳装PVC,不过总觉得泳装完全体现不出特色来。明年1月还有新的WS大盒出品,求官方加强一下Maki的存在感啊!!!



◆9月份刚买了《infinite synthesis 2》,转眼间11月份又得买《あなたの愛した世界》,对此我只能说:"ハラショー!"

纱迦

本期个人签名

《泰坦天降》网络求给力!



★受微软邀请,10月29日以嘉宾身分到上海去参加国行《光环 士官长合集》发售活动。虽然类似的活动参加了不少,但以往都是在大陆之外的地区当看客,这回的意义可以说是完全不同。作为一名玩龄超过25年的电视游戏玩家,心中的情感简直难以表达。

★如今PS4和Xbox One都支持预购,实在太给力。那么问题来了,买X360版《使命召唤 先进战争》送Xbox One版,但反过来不行(官方未确认)。预购又只限于Xbox One,也就是说就算有预购而且我已确定要买,但还是只能老老实实等到游戏发售。(哭)

★今年的春节比情人节还晚,如此一来假期就有好多游戏可玩,这算是一件幸事,还是不幸呢?印象中以前春节都是玩老卡的游戏,今年这么来一出还真不习惯呐!

乐小游

本期个人签名
是时候买老任的主机了。



【新番】虽然从小到大一直在看动画，但是涉猎的范围不是民工类就是比较冷门的小作品，几乎没有什么观看新番的习惯。最近在编辑部同事的带领下看了几部人气较高的作品。像是《新·赤红之瞳》、《东京食尸鬼》还有前不久的《寄生兽》。虽然都是偏重于血腥的内容，但无论从画风还是剧情架构来看，都很符合小游的口味。感觉生活一下子丰富了不少，不过相应的问题就来了，说好的休息时间打篮球呢？

【小说】由于一直是个不折不扣的理科生，平时没有什么看书的习惯。不过却一直钟爱推理小说，大学时期看了不少东野圭吾的作品，很喜欢那种欲扬先抑的笔法。也让我对日本的推理小说家产生了莫名的好感。前几天从朋友那了解到另一位人气作家凑佳苗，于是立刻买了几本代表作品来拜读，顿时就被深深地吸引了。虽然故事都不长，但紧凑的剧情下隐藏了不少发人深省的东西。个人比较喜欢《为了N》和《告白》这两本，后者还在前几年改编为电影，推荐给各位喜欢推理小说的朋友。



◀真想不到如此精彩的推理作品出自于一名看似普通的女性之手。

秋沙雨

本期个人签名
I'll remember you.You'll remember too.



●《世界传说 梦幻同盟》的角色立绘不管什么时候看都十分赏心悦目，尤其是能看到久违的IG式画风。那哈特线开场就打达奥斯时疯还错地看了达奥斯的cut in，过了快四五年了总算能看到新的cut in真是让人不由得泪流满面，“《传说》系列”角色集结类外传作的好处就这么体现出来了。

○之前给《绝对绝望少女》刷白金的时候在网上有看到《闪之轨迹Ⅱ》结局的剧透，当天晚上整个人都处于无法思考的状态。之后把《闪之轨迹Ⅱ》给通关了，玩外传和后话时整个人都没法提起精神，两个篇章的主角相遇时的那个对照令人感慨万千。一个多星期的时间里几乎每天都有哭，最后在浑浑噩噩的状态下去买了前段时间在台湾发售的《闪之轨迹Ⅱ》PSV卡收纳盒。至于二周目，只能等过段时间把心情平复之后再考虑吧。



宇宙人

本期个人签名
要以反应战胜延迟！（怎么可能做得到啊！）



【剧透醒目】《零 濡鸦之巫女》全结局通关之后，给我留下印象最深刻的要数“岳父”的结局，4个结局都让我非常印象深刻。比如花嫁GE的凄美再会，花嫁BE中黑泽逢世说的那句“是来向我告别的吗？”蕴含的寂寞与心灰意冷，白菊GE中说的“你慢慢去死吧。”等等，很多地方都能值得让人回味。深羽的BE也比GE有感觉（虽然我挺喜欢深红，但还是觉得BE才是真结局）。至于“犀利姐”两个结局可以看成夕莉、密花和黑泽逢世这个“三角关系”最终走向何方，从头到脚都是浓重的百合味（夕莉的日语发音跟百合相同，黑泽逢世头上也有一朵百合花，制作人你到底想暗示什么）。好吧，其实我是“夕花党”，不服来战！

不过最近玩《零》的时间真的太多了，而且大部分时间都是深夜凌晨在没人的公司里玩的，简直就是作大死。虽说还不至于害怕，但流程里各种“哈……哈……”的杂音长时间听着会让人非常烦躁，于是最近几天怎么都睡不好。看来最近得找个热血一点的游戏玩玩调剂一下。

八重樱

本期个人签名
听说你们都要买ip6？



★话说某天在《FF14》里打随机的究极神兵，因为我也只打赢过一次，所以也是抱着“坑别人”的心态去组队的，没想到居然随机遇到了读者orz。这下子我真是亚历山大呀！因为我的职业是奶妈，奶妈要是个坑货，可是有灭团风险的，更何况还是和读者一队，万一被读者看到了笑话这以后可如何做人呀（羞。于是我一不做二不休，拿出了打动作游戏无伤通关的认真劲头靠着风骚的走位操作一次次化解危机……什么？你问最终过了没有？当然是……灭散了orz。因为我实在没想到，坦比我还要坑爹啊！可惜最终没能和这位读者一起合影留念，其实玩《FF14》几个月来我也屡次遇到读者，还曾将偶然遇到的读者拉进了自己的公会中，能和大家一起玩游戏真是蛮开心的一件事，当然另一方面也是蛮紧张的，因为平时能玩的时间并不算多，难免会有坑爹的情况，只能期望遇到我的读者大人们多多包涵了，跪。

☆天气一天天凉了，终于可以摆脱掉空调和凉席，享受自然风了。每到这个时候就总想着出去旅游玩一玩，哪怕是去海边住一晚也好呀。可是一想到压在手上的那些游戏，挖了还没有填的那些坑，我还是老老实实家里蹲吧orz。

初心者

本期个人签名
《王子市场》剧场版看得我鸡皮全开。



在做开箱评测视频的时候，我随口说了一句“外站那种两个人对谈的节目”挺不错的，然后视频组的同志们就把路过的饭老板拉了进来救火。后来我又随口说了一句“有没有展示产品的那种转盘？”结果视频组的同志们不仅把转盘端了过来，还把大河马也拉了进来当背景，而我就变成了打光的。路过的都纷纷侧目，心想你们到底在拍什么大片?! 所以说千万不要激起摄影师的斗志，他们会想尽一切办法来超越你的要求，再用行动来告诉你摄影是多么苦逼的技术活。

临近年底，想入手的游戏都陆续将要开卖，可是又想到这个总数好像有些大，于是我决定干脆都不赶首发了。手痒的时候就去补补番填填坑，然后觉得首发了也没那么多时间消化，还是理性点好啊，理性点……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2014.10.28-2014.02.26

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

还有没几天的时间，一年一度的《使命召唤》战鼓又将敲响，喜欢主视角射击的玩家一定没有理由错过这次的进化之作，曾经试玩本作的小编都对本作的素质表示了肯定，大家不妨期待一下。总的来说最近的游戏发售日比较稳定，只有《WWE 2K15》的 PS4 以及 Xbox One 版小幅延期到 11 月 18 日，本世代版则不受影响。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All-Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	中文版
18 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	仮面ライダー－サモンライド	NBGI	动作	日版
11 日	第一神拳 The Fighting	はじめの一歩 THE FIGHTING	NBGI	动作	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信长の野望・創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
18 日	哥斯拉	ゴジラ	BNGI	动作	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカー2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超次元	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
28 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
28 日	堕落之王	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武戏 Z2 混沌	お姉チャンバラ Z2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	中文版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信長の野望・創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 1 月					
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超次元	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
6 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
28 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	数码宝贝 全明星大乱斗	Digimon All-Star Rumble	BNGI	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
18 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
27 日	生化危机 HD 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 1 月					
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超次元	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
28 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	使命召唤 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Games	主视角射击	美版
11 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	刺客信条 大革命	刺客教条 大革命	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	胜利十一人 2015	World Soccer Winning Eleven 2015	Konami	体育	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	美版
20 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	日版
1 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超次元	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
6 日	料理妈妈 我的甜品店	クッキングママ　わたしのスイーツショップ	Office Create	益智	日版
11 日	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze	Activision	动作	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	索尼克 音爆	Sonic Boom: Shattered Crystal	SEGA	动作	美版
13 日	海贼王 超伟大之战 X	ワンピース 超グランドバトル X	BNGI	动作	日版
20 日	藤子・F・不二雄角色大集合！SF堆积派对！	藤子・F・不二雄キャラクターズ大集合！SFドタバタパーティ!!	BNGI	动作	日版
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスター オメガルビー	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスター アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	英雄银行 2	ヒーローバンク 2	SEGA	角色扮演	日版
27 日	新・世界树迷宫 2 巨龙骑士	新・世界樹の迷宮 2 ファフニールの騎士	Atlus	角色扮演	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
4 日	进击的巨人 人类最后之翼 CHAIN	進撃の巨人 ～人类最後の翼～ CHAIN	Spike Chunsoft	动作	日版
13 日	妖怪手表 2 真打	妖怪ウォッチ 2 真打	Level 5	角色扮演	日版
18 日	最终幻想 冒险者	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ	Square Enix	动作角色扮演	日版
18 日	索尼克 音爆	ソニックトゥーン	SEGA	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2　破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	动作冒险	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 10 月					
30 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 11 月					
4 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two - A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	梦幻之星 新星	Phantasy Star Nova	SEGA	动作	日版
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川 Games	文字冒险	日版
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
11 日	地球防卫军 携带版 V2	地球防卫军 2 ポータブル V2	D3 PUBLISHER	动作射击	日版
18 日	神次次元游戏 海王星 重生 3 V 世纪	神次次元ゲイム ネプテューヌ Re;Birth3 V CENTURY	Compile Heart	角色扮演	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカー2	BNGI	动作	日版
2015 年 1 月					
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剣の街の异邦人 ～黒の宮殿～	EXPERIENCE	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アース マインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 11 月					
11 日	乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	WB Games	动作冒险	美版
11 日	索尼克　音爆	Sonic Boom: Rise of Lyric	SEGA	动作	美版
18 日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
20 日	藤子・F・不二雄角色大集合！SF堆积派对！	藤子・F・不二雄キャラクターズ大集合！SFドタバタパーティ!!	BNGI	动作	日版
20 日	太鼓之达人 豪华盛宴	太鼓の达人 特盛り	NBGI	音乐	日版
21 日	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	Super Smash Bros. for Wii U	Nintendo	动作	美版
2014 年 12 月					
4 日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	假面ライダー サモンライド	NBGI	动作	日版
6 日	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版
18 日	索尼克　音爆	ソニックトゥーン 太古の秘宝	SEGA	动作	日版

10.28 日暮城狂欢

XBOX ONE 动作冒险

■ Microsoft Games
■ 无对应周边

攻略预定 A



《日暮城狂欢》是一款结合了跑酷、射击等元素的变种异形主题游戏，游戏的故事设定于 2027 年，当时全球最大的饮料公司 Fizzco 推出了一款全新的功能饮料，但这种功能饮料却引发了大规模的人类感染疫情，受感染者成为了可怕的变种异形，而疫情首当其冲的是 Fizzco 总部大楼坐落的日暮城。玩家将扮演一名日暮城的幸存者，利用自身敏捷过人的身手以及夸张无比的武器在日暮城中穿梭，在异形以及其他幸存者的手中生存下来。除了单人模式外，游戏还支持最大 8 人的合作联机，一同对抗来袭的异形猛兽。

10.28 堕落之主

多机种 动作

■ Deep Sliver
■ 对应机种为 PS4、Xbox One

攻略预定 B



我们的故事主角是哈肯，一个罪孽深重之人，他原被关押深牢，如今却因为人类的世界被一位早已遭到遗忘的神明所袭击而终于被释放，前去挑战凡人难以对抗的强敌，并终结这场可怕的入侵。

这款作品参考了《黑暗之魂》等硬核向的迷宫探索游戏，限制玩家的攻击手段和力量，并把敌人与迷宫环境塑造得足够艰险，以考验玩家的战斗力和意志力。尽管如此，本作却声称他们不会把难度作为惟一的追求，也不会可以引导玩家去犯错，而是用实实在在的战斗体验来考验玩家本身的操作和战略。

11.04 使命召唤 先进战争

多机种 动作冒险

■ Activision
■ 对应机种为 PS3/PS4/Xbox 360/Xbox One

攻略预定 S



一年一度的《使命召唤》再次来袭，本年度的《使命召唤 先进战争》交由了 Sledgehammer Games 担纲制作。本作并没有延续以往任意作品的世界观，而是另起炉灶讲述了一场关于近未来的战争，玩家将扮演 Atlas 军事组织的一员，对抗全球范围的恐怖势力。游戏最大的卖点就是那让人瞠目的高科技元素，除了各种枪械，外骨骼装甲这一设定为游戏的玩法带来了新的可能，这一点在网战中的体现尤其明显，二段跳跃以及空中冲刺等动作，让游戏的地图变得立体，相信这能在很大程度上改善系列网战“蹲点制胜”的不良风气。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人4G 32
口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 22
世界传说 梦幻同盟 15
遗产传奇 8

PS3

NBA 2K15 57
超级英雄世纪 15
刺客信条 叛变 光盘
高达破坏者2 28
孤岛惊魂4 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 光盘
龙之世纪 宗教审判 光盘
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 64
异形 隔离 78
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 92
真·三国无双7 帝国 26
最终幻想XⅣ 9 光盘

PS4

NBA 2K15 57
飙酷车神 光盘
孤岛惊魂4 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 光盘
进化 光盘
龙之世纪 宗教审判 光盘
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 64
异形 隔离 78
真·三国无双7 帝国 26
最终幻想XⅣ 9 光盘

PSV

高达破坏者2 28
混沌之戒3 前传三部曲 15
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 92

WiiU

前进吧！蘑菇队长 8

X360

NBA 2K15 57
飙酷车神 光盘
刺客信条 叛变 光盘
孤岛惊魂4 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 光盘
龙之世纪 宗教审判 光盘
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 64
异形 隔离 78

Xbox One

NBA 2K15 57
飙酷车神 光盘
风语世界2 沉寂 9
孤岛惊魂4 光盘
黑道圣徒 冲出地狱 光盘
进化 光盘
龙之世纪 宗教审判 光盘
使命召唤 先进战争 光盘
邪恶深处 64
异形 隔离 78
真·三国无双7 帝国 26



三上真司最新作《邪恶深处》
游戏黄金眼评测正在热映中！

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

国行Xbox One
视频评测
New 3DS/3DS LL
视频评测
中惠光城深圳漫展采访

热血最强

《猎天使魔女2》
全任务最高难度紫月评价

游戏试玩

《怪物猎人4G》
联机讨伐演示

新作影像集锦

刺客信条 叛变
使命召唤 先进战争
龙之世纪 宗教审判
进化
孤岛惊魂 4
黑道圣徒 冲出地狱
飙酷车神
最终幻想XⅣ 2.4 版本预告 冰结的幻想

电影前线

美国狙击手
狂怒
大力水手
马达加斯加的企鹅

ENDING SONG

邦乐版《Let it go》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________


让人瞠目的高科技设定带来
颠覆性的游戏体验。
先进战争的号角已然吹响。
全球范围的恐怖袭击等待你来阻止！
这，才是新世代的《使命召唤》！
使命召唤 先进战争
Call Of Duty Advanced Warfare
机种：PS3/PS4/Xbox360/Xbox One
类型：主视角射击
发行：Activision
发售日：2014 年 11 月 4 日

快告诉小伙伴……

《游戏机实用技术》
电子版仅9.8元起
支持所有流行的支付方式

还有更多其他书刊电子版
《掌机王》、《游戏·人》、《XBOX ONE专辑》、
《PS4 专辑》、《PS3 专辑》、《PSV 专辑》、
《XBOX 360专辑》等

支持所有流行平台
PC、iPhone、iPad、Android手机及平板、
Kindle、iRiver Story、SONY Reader、
Nook等

ucg.dooland.com　ucgbook.dooland.com



掌机王SP　Vol.227 攻略特刊!

《怪物猎人4 G》79页大篇幅“G级”攻略

–卷首特报–

New 3DS/New 3DS LL详细评测

–攻略透解–

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ ｜ 禁忌的玛古那
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

–走近业界–

《MH》官方小说插画家布施龙太专访

–3DS下载游戏推荐–

夺回指令魔女迷宫 主君之令莫敢不从

10月29日 全国上市

Xbox One专辑　Vol.1



–One企划–
Xbox One，这一条路
古墓丽影崛起：劳拉背后的女人
探戈与四叶草——三上真司的十年新生

–实用指南–
Xbox One完全使用指南
Xbox One独家大年鉴

–成就集中营–
Xbox One成就系统详解
+成就神作攻略

–攻略大集结–
丧尸围城 3 ｜ 宿命 ｜ FIFA 15 ｜ 崛起 罗马之子
等十余款游戏的精品攻略

现已上市 全国报刊亭销售中

零 濡鸦之巫女 影见之书

大16开全彩48页+2张DVD光盘



【手册收录】
- 《零》系列回顾
- 全角色详细介绍
- 全结局文字点评
- 剧情流程全攻略
- 全收集文档翻译

【光盘收录】
- 泳装模式噩梦难度无伤通关全视频
- 全剧情汉化影像
- 全怨灵看取影像
- 主题曲PV影像
- 官方宣传广告

现已上市 全国报刊亭销售中


mina 米娜
完美孕妇
南都周刊
女报时尚
新锐
南都娱乐
BQ
IT时代周刊
IT Time Weekly
杂志惠
www.zazhihui.net
三联生活周刊
新民周刊
天价学区房背后
意林
今日文摘
新故事
故事会
漫友
设计家
大众摄影
电脑爱好者
电脑报
大众网络报
数码时代
电脑乐园
游戏攻略
体坛周报
NBA特刊
足球周刊
EC英语角
Jessica Alba
看历史
Cultural Geography
环球人文地理
理财周刊
创业邦
商业评论
CBNweekly
第一财经周刊
成功营销
TopGear
汽车测试报告